Seja bem Vindo!

Curso

Desenho Mangá

CursosOnlineSP.com.br

Carga horária: 40 hs

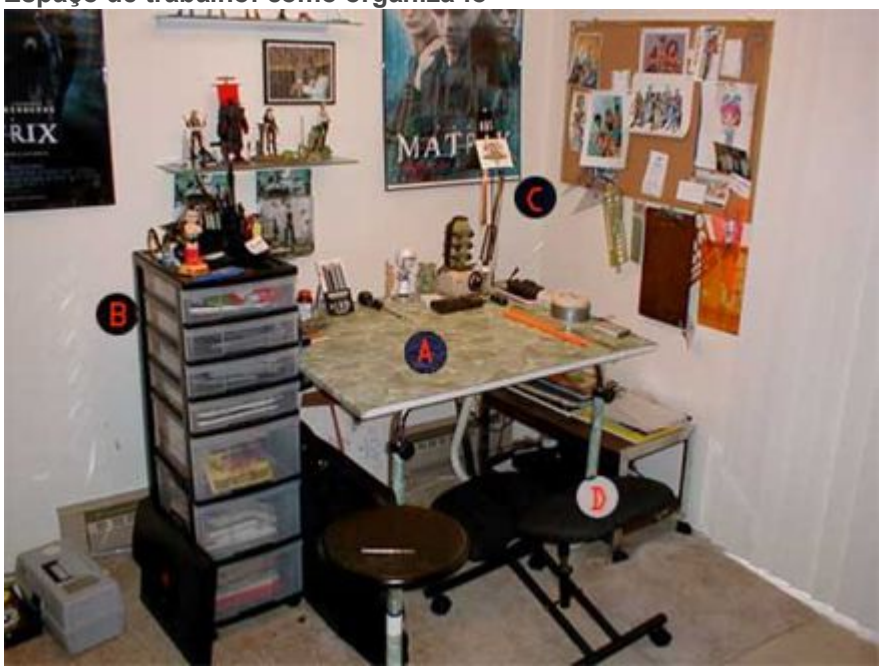
Conteúdo programático:

Lista de Materiais
As Bases
O Perfil
Olhos
Boca
Mãos
Pés
Cabelos
Expressões
Linguagem Corporal
Desenhando Combates
Anatomia Feminina
Anatomia Masculina
Desenhando Ações
Personagens Mecânicos
Roupas e Acessórios

MATERIAIS

Aqui há uma lista de materiais. Nesse curso será explicado como utilizá-los e, em alguns casos, onde você pode encontrá-los. Mas não se preocupe se não puder obter todos a princípio. Inicialmente, se você já puder dispor ao menos de lápis (se possível de mais de um tipo, para testar as diferentes “durezas” da mina, como explicado na seção “Tipos de Lápis”), borracha, papel, régua; e é claro, vontade de aprender, você já estará pronto para começar!

Espaço de trabalho: como organizá-lo



A) Uma grande, espaçosa, organizada e confortável mesa.
B) Um gaveteiro/arquivo para guardar materiais, que é de fácil acesso.
C) Um organizador de lápis e canetas também de acesso fácil.
D) Uma cadeira confortável.

A primeira coisa que você deverá considerar quando estiver organizando seu local de trabalho é conforto. Afinal, você passará algumas horas sentado ali! Por isso mantenha essa área o mais limpa e arejada possível. Uma dica é manter objetos, fotos, imagens, materiais de referência (no caso animes/mangás) que possam lhe servir de inspiração por perto. Organize seu espaço de modo que seus materiais fiquem sempre à mão, para que não ocorra de você precisar se levantar ou se esticar demais e acabar assim, perdendo sua concentração tentando alcançar algo que necessite.

Se você gosta de comer ou beber enquanto desenha, certifique-se que esses itens tenham um local seguro para ficar! Pois acidentalmente você pode acabar esbarrando no seu copo por exemplo, e estragar um bom tempo de trabalho! Uma dica é manter uma mesinha ao lado, ou um banquinho, a uma distância segura dos seus desenhos...

Lápis: de que tipos você precisa?

Tipos de Lápis

Os lápis são classificados de acordo com seu nível de dureza, sendo assim:

Duros

Lápis 8H - usado para litografia.

- Lápis 7H
- Lápis 6H
- Lápis 5H
- Lápis 4H
- Lápis 3H
- Lápis 2H
- Lápis H

Médio

- Lápis HB

Macios

- Lápis 2B - é um tipo de lápis semi-macio usado para desenho.
- Lápis 3B - usado para definição de meio tom. Ideal para representação da textura da pele
- Lápis 4B
- Lápis 5B
- Lápis 6B - é um tipo de lápis (ou grafite) com ponta macia adequado para desenho. Ele tem ponta mais macia que o 5B, que o 4B e assim por diante.
- Lápis 7B
- Lápis 8B
- Lápis 9B

OBSERVAÇÃO:

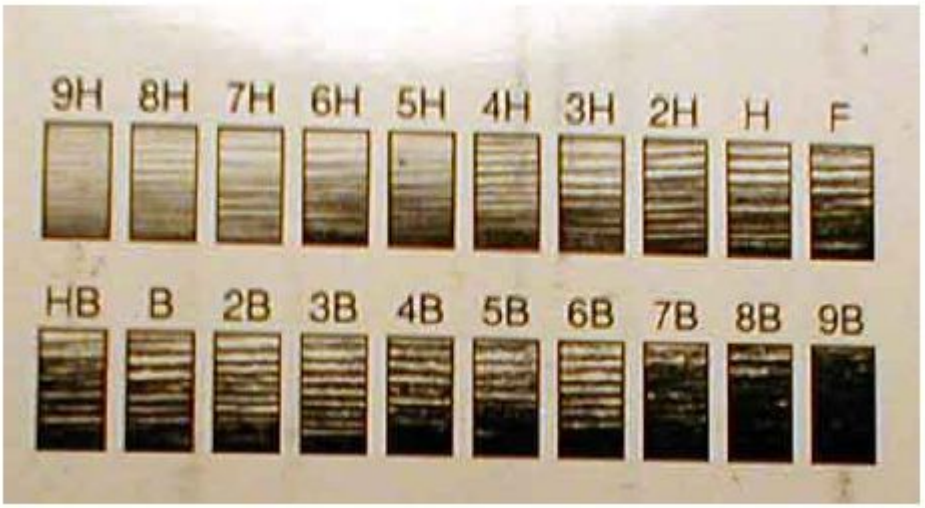
• Por "H" entende-se "Hard" - uma mina dura.

• Por "B" entende-se "Brand" ou "Black" - uma mina macia ou preta.

• Por "HB" entende-se "Hard/Brand"- uma mina de dureza média.

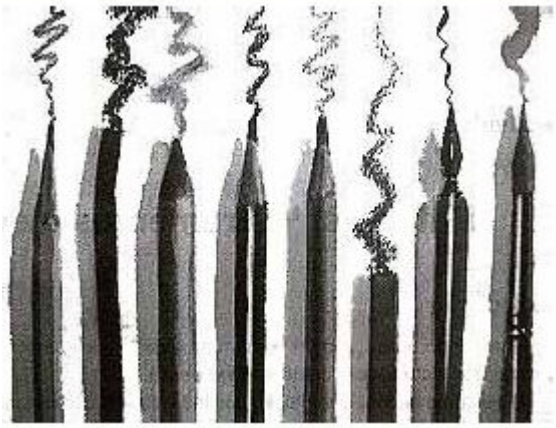
Na verdade, a mesma classificação apresentada acima se aplica às grafites utilizadas em lapiseiras também.

Para lápis existe um grande número de opções, como já mostrado anteriormente. Você pode adquirir uma caixa de lápis para desenho, como o do exemplo na foto ao lado, ou você pode escolher dois ou três tipos que você goste mais.



A tabela ao lado mostra as diferentes “graduações” que um lápis pode ter.Você certamente deve estar bem familiarizado com o lápis 2B, que é o que as escolas pedem para os alunos usarem. Mas agora, olhando para essa tabela você pode entender o que essas siglas significam.

Inicialmente, recomenda-se o lápis HB ou F, por serem médios.



Normalmente usam-se 5 tipos de lápis para desenhar, pois uns são melhores para fazer o esboço, outros para detalhar o traço, etc.

Borrachas: não existem somente brancas e retangulares!

Existem inúmeros tipos de borracha no mercado. Mas para desenho, duas são as

mais indicadas.

A) Borracha com formato ergonômico: São borrachas achatadas, às vezes em formatos circulares, às vezes quadradas ou retangulares. São excelentes para apagar

detalhes sem estragar o traço. Por serem mais duras, proporcionam também maior firmeza.

B) “Caneta borracha”: Esse pode ser considerado o melhor tipo de borracha. Com ela você pode apagar com segurança perto das linhas a lápis, sem destruir nem o desenho nem o papel. E ela também não se despedaça muito ao apagar.

Canetas/penas: que tipo é melhor para você?

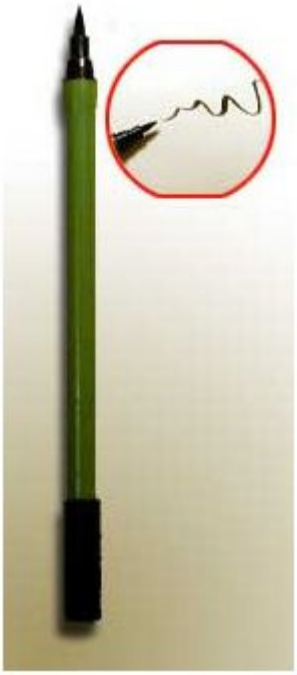
Recomendar canetas é algo complicado, pois o que se escolhe depende muito da maneira como se desenha. Portanto, experimente vários tipos para encontrar a melhor pra você! Aqui mostramos as mais conhecidas:

Canetas Sakura Pigma Micron:

São excelentes canetas, e muito recomendadas pelo seu traço limpo, e pela ponta semi-flexível. Essa ponta possibilita que, de acordo com a pressão que você faça sobre a caneta, o traço saia mais fino ou mais grosso. E isso é muito importante no desenho. Elas têm ponta do .005 (muito fino) ao .08 (muito grosso) Você pode encontrá-las numa loja deartigos de arte ou papelarias especializadas.

Canetas Sanford Sharpie:

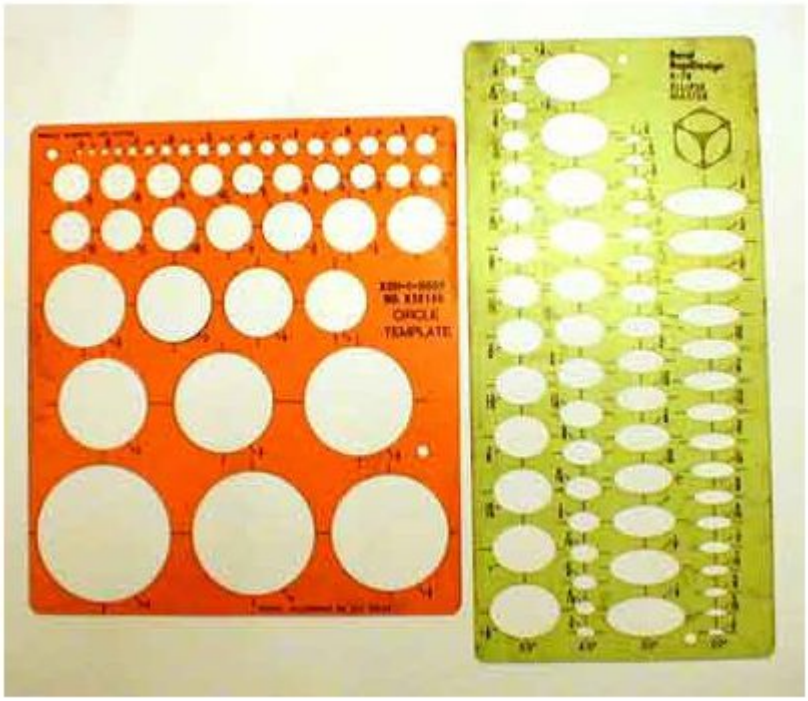
Você pode usá-las para preencher grandes áreas negras do desenho. Essas canetas são ótimas, mas somente são úteis por um curto período de tempo. Quando estão novas tem uma ponta excelente e um preto bem uniforme. São interessantes para colorir grandes áreas, nunca para fazer linhas ou detalhes. Elas tendem a “sangrar” um bocado em papel comum, portanto deixe um espaço entre a linha preta e a área a ser preenchida. Você pode preencher o espaço que sobrar com a .08 Sakura Micron. Esse modelo de canetas é facilmente encontrado.



Caneta tipo Brush:

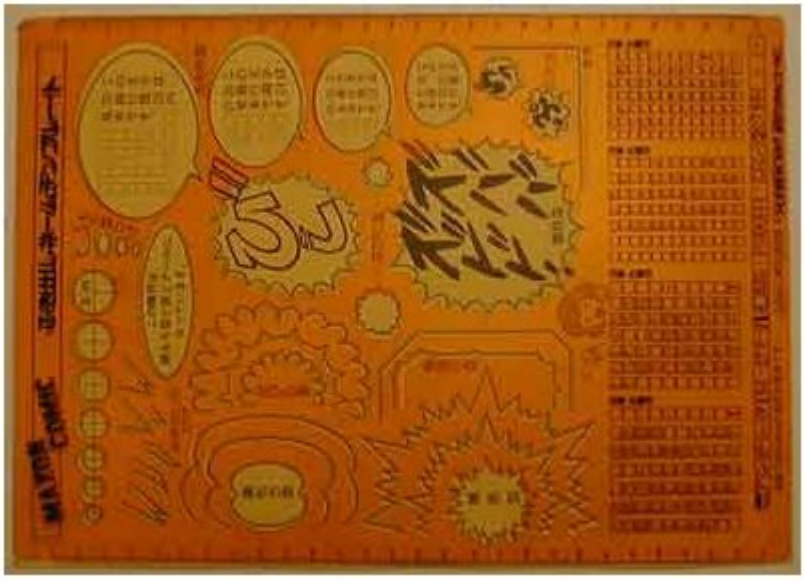
Esta caneta também só se usa por pouco tempo. Ela funciona como um pincel, mas sem a chatice de ter que limpá-lo depois. Não é muito boa para desenhar coisas mecânicas como robôs, navios ou barcos.Mas é excelente para desenhar cabelo, pêlos, árvores etc. Objetos orgânicos naturais. Você também irá encontrá-la em papelarias especializadas.

Gabaritos/modelos: Precisa fazer um círculo rápido?



Gabaritos existem em variedades de formas e tamanhos e economizam um bom tempo ao fazer desenhos precisos. Boca de revólveres, rodas de carros, qualquer coisa. Você não precisa ter que usar um compasso e furar o papel para poder fazer o círculo. O único problema deles é que por serem planos, a tinta pode escorrer por baixo e borrar seu desenho.

Para resolver esse problema, você pode colar nas beiradas algo que sirva como “pé” (não muito alto, como se fosse fazer uma mesa bem baixinha), para evitar que a tinta corra.



Procurando um pouco mais, você pode achar gabaritos como esse, que é encontrado em Tóquio, e é excelente para criar HQs.

Curvas e Bordas: como fazê-las com precisão

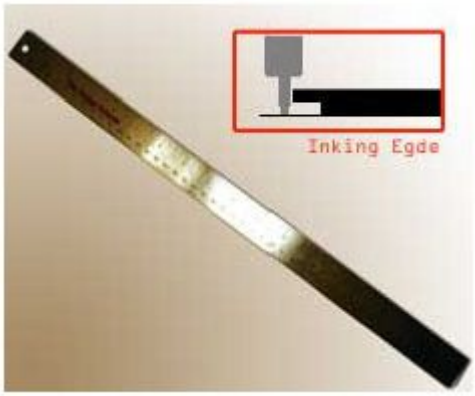
Você não vai conseguir fazer um bom trabalho sem esses materiais, a menos que você seja uma máquina!

Curvas Francesas:

Esses instrumentos vêm em inúmeros e diferentes tamanhos e formatos. São muito úteis e você pode ir girando um sobre o seu desenho até achar a beirada que mais se assemelha a curva que você está tentando desenhar. Talvez não sejam tão fáceis de achar, mas valem muito a pena!

Triângulos:

Muito necessário para trabalho de perspectiva. Desenho de linhas horizontais, verticais etc.



Régua com extremidade para ponta de caneta:

Na verdade, todos os seus instrumentos devem ter uma extremidade para ponta de caneta. Observe o diagrama ao lado representando a maneira como a extremidade funciona com a caneta. A extremidade da régua é levantada da superfície do desenho, permitindo que a tinta se aplique claramente. Se esta extremidade estivesse plana sobre o papel, a tinta iria escorrer entre os dois e faria uma grande bagunça.

Papel: como escolher

Para os que estão interessados em criar HQs, pode-se comprar papel especial em ComicShops e papelarias especializadas. Mas para praticar, rascunhar, recomendamos utilizar papel comum de desenho.

Acessórios: não obrigatórios, mas muito úteis!

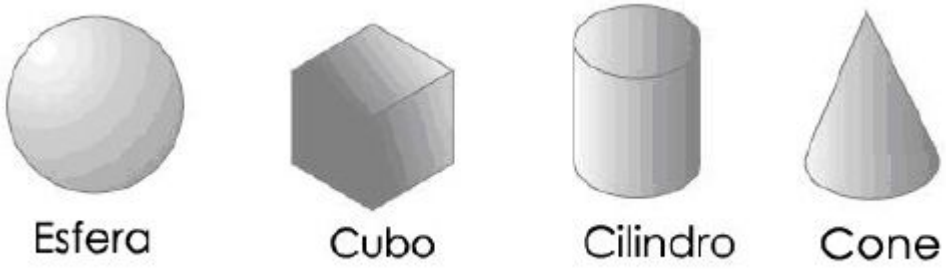
Boneco Articulado:

Estes bonecos podem ser um excelente instrumento para auxiliar você a manter as proporções anatômicas corretas. O único problema com o boneco é que ele não vai fazer todas as poses que você gostaria, mas mesmo assim, ele é muito útil.

Escova:

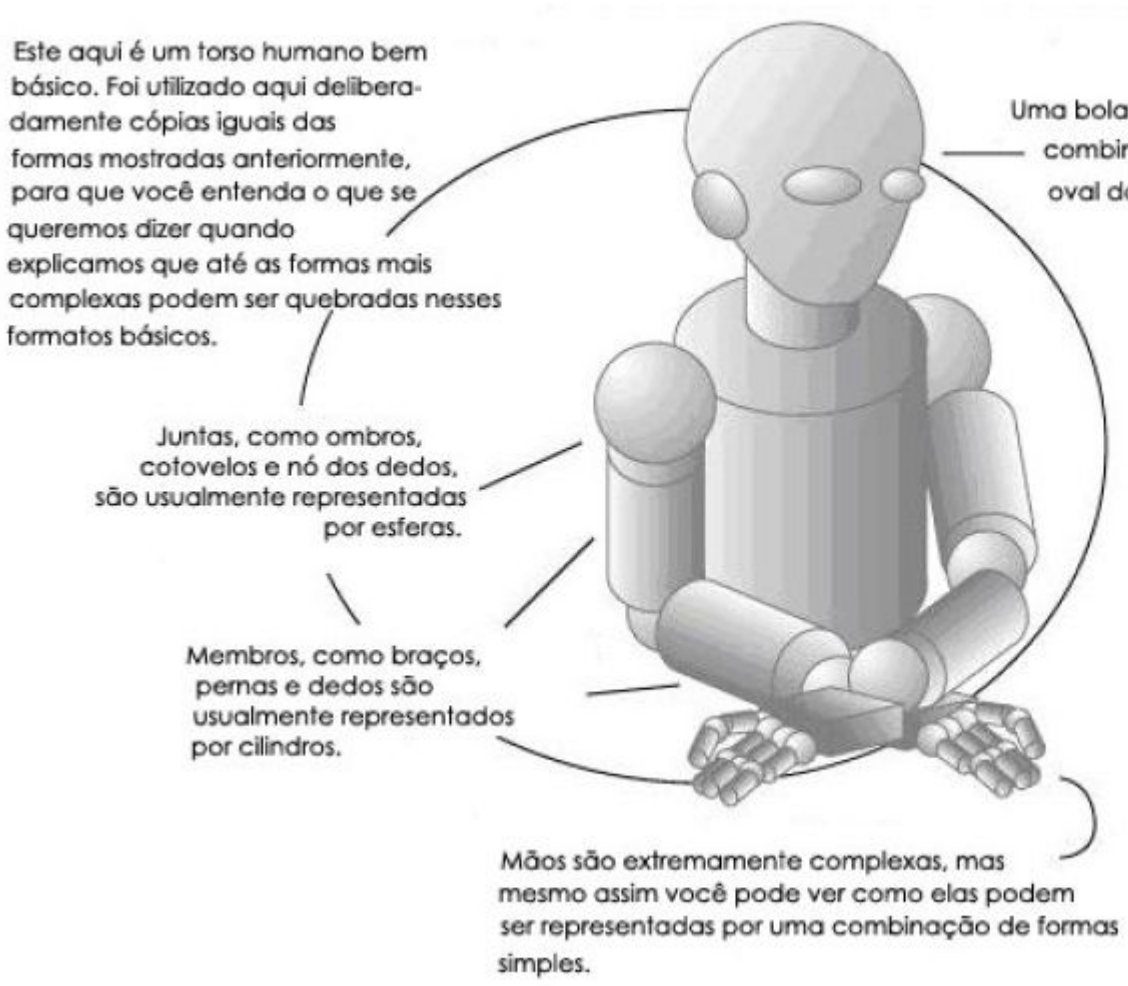
Pode ser muito útil na hora de limpar sua mesa ou seu desenho dos esfarelados de borracha que podem ter ficado. Com a escova você pode fazer essa limpeza muito melhor do que só com sua mão, e ainda protege a sua arte!

As Bases



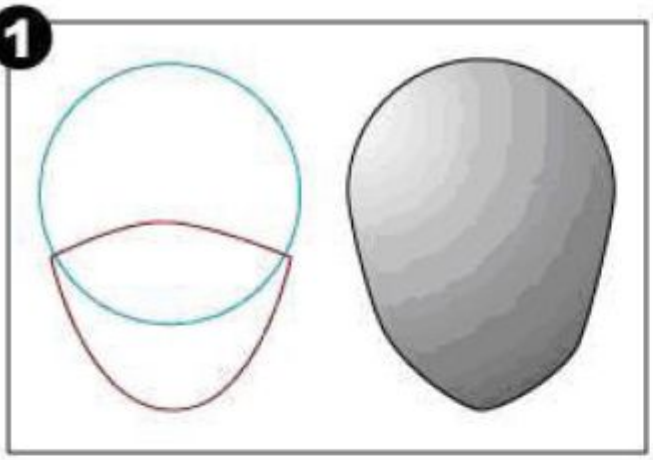
Antes de começar a desenhar obras-primas, você primeiro precisa aprender a estrutura básica na qual todas as coisas são construídas. Acima estão as quatro formas básicas. Nós podemos criar mais formas conforme necessário, combinando duas ou mais delas. A seguir, apresentamos duas maneiras de se desenhar uma cabeça e um rosto, e uma de perfil.

Utilizando estas formas você pode desenhar o que quiser, de carros e prédios à pessoas e animais
é saber que formas vão aonde e em qual tamanho.

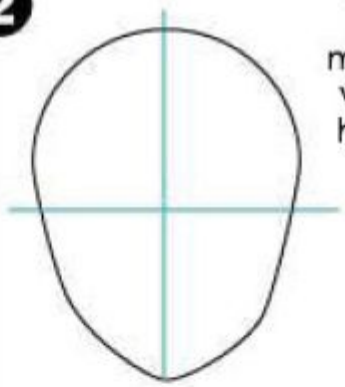

Este aqui é um torso humano bem básico. Foi utilizado aqui deliberadamente cópias iguais das formas mostradas anteriormente, para que você entenda o que se queremos dizer quando explicamos que até as formas mais complexas podem ser quebradas nesses formatos básicos.
Uma bola e um cone combinados, fazem a pa
oval da cabeça
Juntas, como ombros, cotovelos e nó dos dedos, são usualmente representadas por esferas.
Membros, como braços, pernas e dedos são usualmente representados por cilindros.
Mãos são extremamente complexas, mas mesmo assim você pode ver como elas podem ser representadas por uma combinação de formas simples.

1ª Maneira:

1

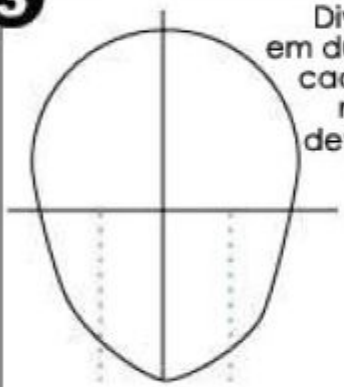


2



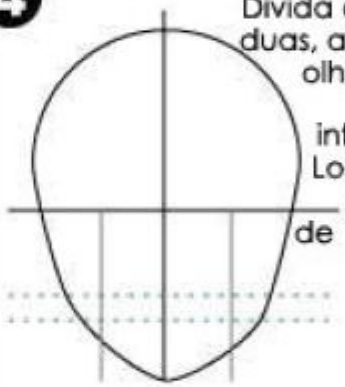
Divida o oval na metade, tanto na vertical como na horizontal. Isso irá criar a linha dos olhos e do nariz.

3



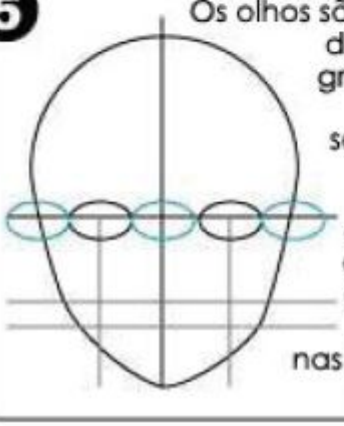
Divida a linha do olho em duas partes iguais de cada lado da linha do nariz. Isso ajudará a determinar o local dos olhos e dos cantos da boca.

4



Divida a linha do nariz em duas, abaixo da linha dos olhos. Isto será o local em que a parte inferior do nariz está. Logo abaixo da linha do nariz (cerca de 1/3 abaixo) é onde iremos desenhar a linha da boca.

5



Os olhos são 4 vezes menores do que a cabeça é grande. Isto significa que os olhos são separados por "um olho" de largura entre si e "meio olho" de distância do canto da face. O centro dos olhos deve se localizar nas linhas que fizemos no terceiro passo.

6

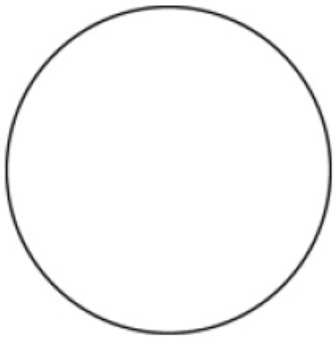
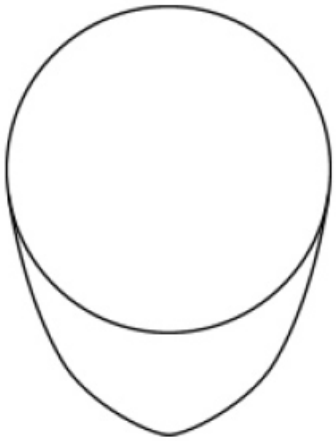
O canto interno do olho por onde nós determ namos a largura d nariz... Para Anime temos que fazer ur pouco menor. Mulhe res têm nariz e boca pequenos, po isso usamos esso novas linhas par mostrar a largura d boc

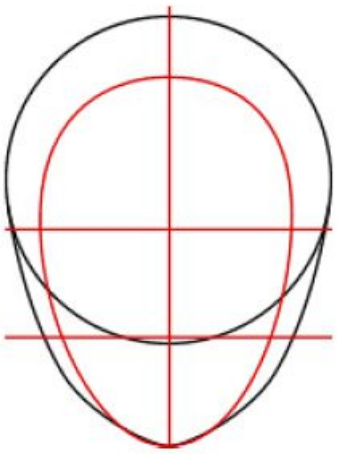
7
As orelhas são colocadas nas extremidades da cabeça, entre a linha dos olhos e do nariz.
A linha do cabelo é entre os olhos e o topo da cabeça.
Mas se você preferir, ela pode ser bem mais alta!

O que mostramos aqui é o mais básico possível. Estude os estilos de diferentes autores de mangá para achar o estilo de cabelo e sombreados que você mais gosta!

2ª Maneira:

Acompanhe passo-a-passo, utilizando as formas já apresentadas, como desenhar um rosto em visão frontal e perfil.

	**Visão Frontal: 1° Passo - O "oval"** Desenhe um círculo. O círculo é a base da cabeça em qualquer ponto de vista. Ele não precisa ser um círculo perfeito como este. Uma forma "ovóide" básica já vai servir muito bem.
	**Visão Frontal : 2° Passo- O queixo** Adicione o queixo. As faces em Mangás, especialmente as femininas, tem um formato tipo coração. Imagine cortar as partes arredondadas do topo de um coração, e unir a parte de baixo a uma esfera. É assim que se consegue a imagem que você vê ao lado.

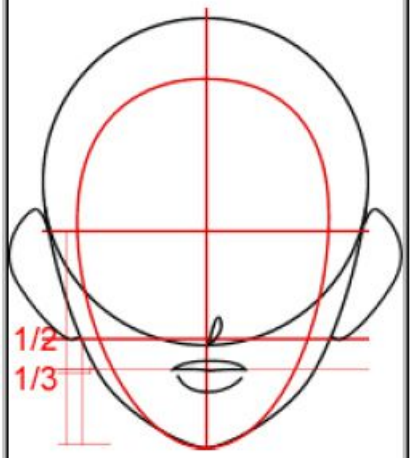


Visão Frontal : 3° Passo – Divisões faciais

Divida o formato da face ao meio, verticalmente e horizontalmente. Essas linhas são a do nariz (a vertical) e a dos olhos (horizontal).

Divida a porção inferior ao meio, novamente na horizontal. Esta linha é a da parte baixa da orelha e do nariz.

Aqui adicionamos mais uma forma oval dentro do desenho para ajudar a manter os traços faciais centralizados no plano frontal da cabeça. O oval interior vai da linha do cabelo até o queixo.

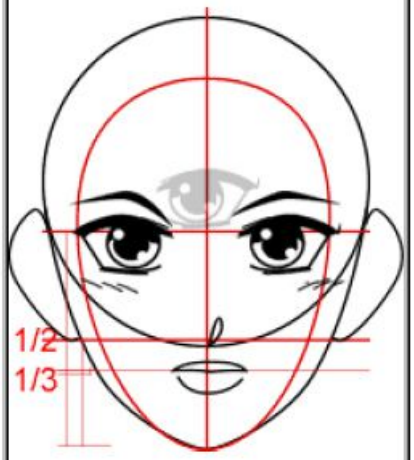


Visão Frontal : 4° Passo – Colocação dos traços

Divida a porção mais inferior em 3 partes. 1/3 abaixo da linha horizontal do nariz está a linha da boca.

As orelhas devem ser colocadas na mesma linha em que a parte inferior do nariz se encontra. As orelhas começam na linha baixa do nariz e vão até um pouco acima da linha dos olhos.

A boca deverá ser tão grande quanto o espaço entre os cantos internos dos olhos.

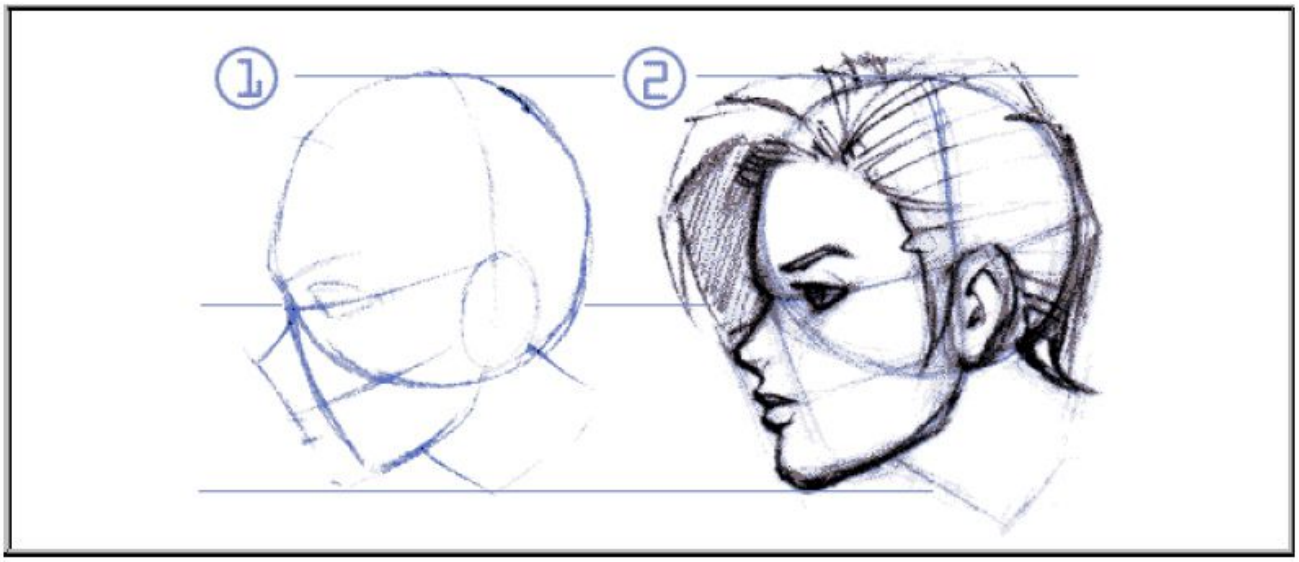


Visão Frontal : 5° Passo – Os olhos

As proporções dos olhos irão depender do nível de "beleza" do personagem que você está desenhando. Se você reparar, em desenhos mais "sérios" os olhos não são tão grandes como em outros estilos de mangá. Para estilos mais "bonitinhos" ou cômicos, normalmente são usados olhos maiores.

Os cantos dos olhos aqui foram colocados na linha horizontal dos olhos. Os olhos devem ter aproximadamente "1 olho" de distância de cada um, e "meio olho" de distância do canto do rosto.

O Perfil



Perfis são um pouco mais fáceis do que visão frontal e muito mais fáceis do que visão 3/4. O início, como já vimos anteriormente, é com uma bola e um cone.

Você já desenhou a bola para a cabeça, o cone para o queixo. Já sabe que os olhos estão localizados no meio da linha horizontal divisora. Então, vamos ao próximo passo.

Agora nós colocaremos no desenho uma espécie de "máscara de gás". O "declive" exterior no desenho começa logo abaixo da linha dos olhos e corre até embaixo, no queixo. Esta forma de "máscara de gás" será puxada para o nariz e boca a seguir.

Uma outra coisa que é importante notar é que a cabeça está bi seccionada (dividida em duas) verticalmente. Isto é para a colocação da ORELHA. A orelha ainda está localizada no eixo das linhas horizontais dos olhos e da boca.

Uma vez que você tenha conseguido isso, estará pronto para mais detalhamento no desenho.

Detalhando esta imagem, coisas que você deve notar:

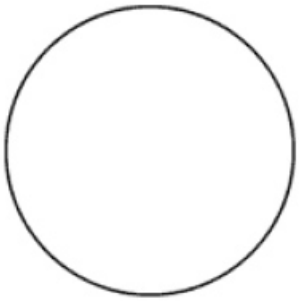
O lábio superior é menor e mais escuro que o lábio inferior.

O olho está localizado numa suave curva ascendente (para cima) da beirada da boca.

A testa é lisa e arredondada.

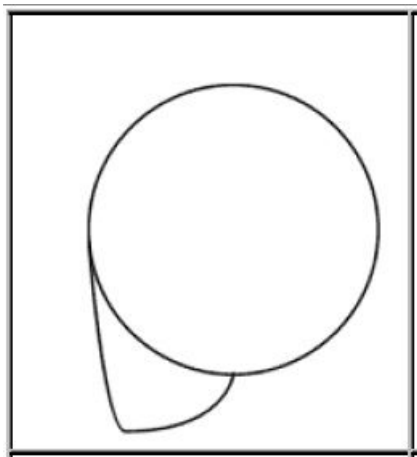
O nariz é levemente arrebitado.

Perfil passo-a-passo



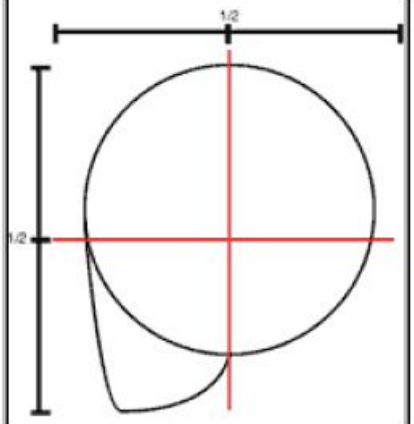
Perfil : 1° Passo - O oval

Desenhe um círculo. O círculo é a base para a cabeça em qualquer ponto de vista. Novamente, não precisa ser um círculo perfeito, uma forma ovalada já servirá.



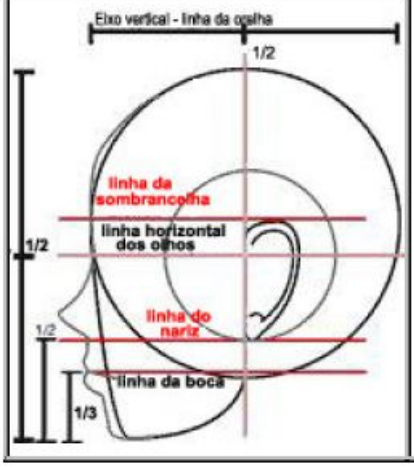
Perfil : 2° Passo – O queixo

Adicione o queixo. O queixo deve partir do ponto central da margem exterior do círculo, até mais ou menos metade desse comprimento na margem inferior do círculo. A linha da mandíbula deve voltar em direção ao centro da extremidade inferior do círculo, como é mostrado aqui.



Perfil : 3° Passo – Divisões Faciais

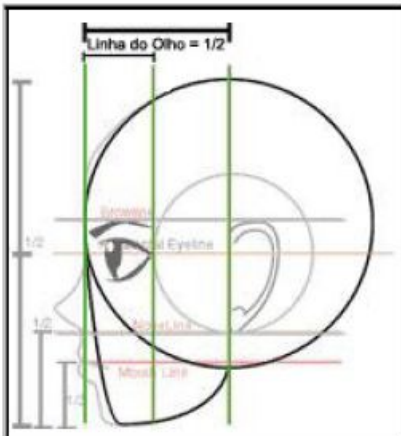
Divida a fôrma do rosto em metades, tanto vertical como horizontalmente. Essas linhas coordenadoras são: a linha da orelha (vertical) e a linha do olho (horizontal).



Perfil: 4° Passo – Mais divisões

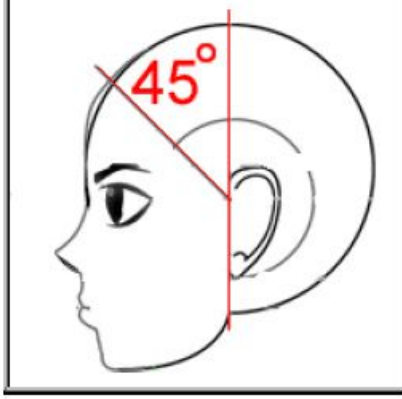
Divida o espaço entre o queixo e a linha do olho em dois. Isto é, a parte mais baixa da linha da orelha e do nariz. Divida o espaço abaixo da linha do nariz em 3. A linha mais alta é a da boca.

Observe que a orelha se encontra no eixo vertical em direção a parte traseira da cabeça, e está entre a linha do nariz e a linha da sombrancelha.



Perfil : 5° Passo – O olho

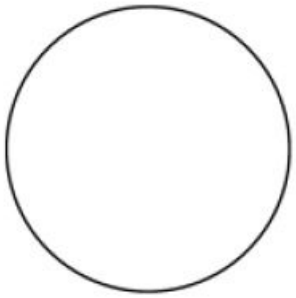
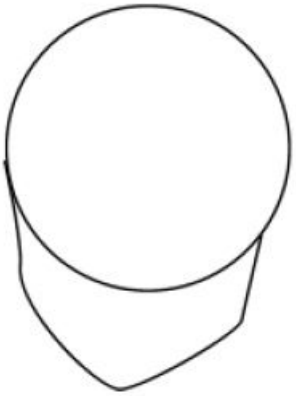
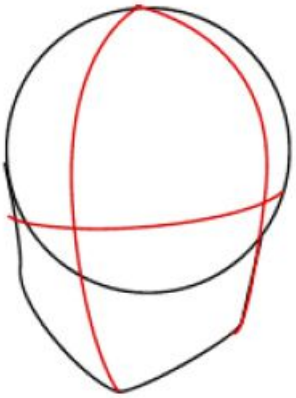
Divida o espaço entre a testa (parte frontal da cabeça) e o eixo vertical da linha da orelha. Este é o lugar onde colocamos o olho, na linha do olho. O canto externo do olho deve atingir esta nova linha divisória e o canto interno deve estar dentro da margem externa da boca.

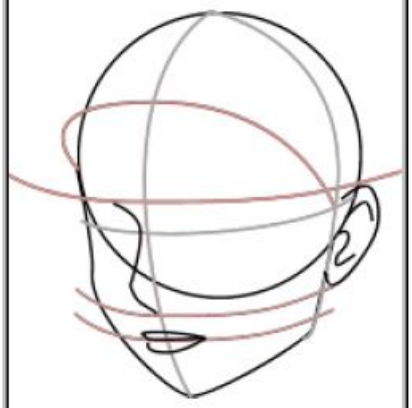


Perfil: 6° Passo – Linha do cabelo

A linha do cabelo é localizada desenhando-se um ângulo de 45° graus a partir da intersecção da linha horizontal do olho com a vertical da orelha.

Visão 3/4 passo-a-passo

	**Visão 3/4: 1° Passo - O oval** Desenhe um círculo.
	**Visão 3/4 : 2° Passo- O queixo** Adicione o queixo. Como já dito, as faces em Mangás, principalmente as femininas, tem formato de coração. Um pouco de trabalho com hipóteses vai ser preciso aqui, já que teremos que desenhar a curva das bochechas na linha do olho, e ver quão agudo será o ângulo para fazer a linha da mandíbula. Pequenos ajustes terão que ser feitos no decorrer do desenho. Mas por ora, somente desenhe algo como você vê aqui.
	**Visão 3/4 : 3° Passo – Divisões Faciais** Divida o rosto ao meio, tanto verticalmente como horizontalmente. Estas linhas imaginárias serão: a linha do nariz (vertical) e a linha dos olhos (horizontal). A linha do nariz deve se estender em curva, do topo da cabeça até o ponto mais baixo do queixo. Observe como a linha da mandíbula se encontra com a linha da orelha.

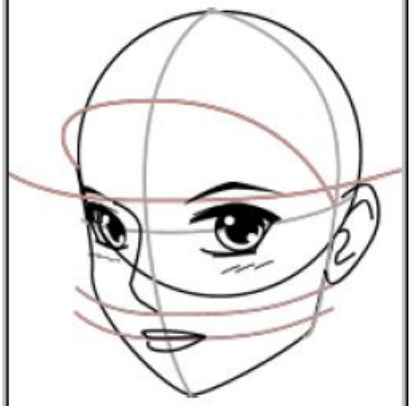


Visão 3/4 : 4° Passo – Colocação dos traços

Divida a porção inferior da face ao meio, horizontalmente, para fornecer a parte debaixo da linha do nariz. Siga a curva da face em direção à parte de trás para ver que a parte debaixo da orelha está nessa mesma linha. 1/3 abaixo disso está a linha da boca.

O topo da orelha deve se estender logo acima da linha do olho. O topo da orelha indica a linha da "sombrancelha".

Um ângulo de 45° graus entre a linha do olho e a linha vertical da orelha é onde colocamos a linha do cabelo.



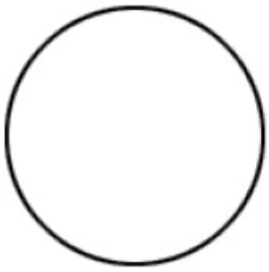
Visão 3/4: 5° Passo – Os olhos

Os olhos deverão ser colocados na linha dos olhos que você já traçou. Os cantos dos olhos deverão estar nessa linha. Observe que o olho que está mais longe do observador é um pouco menor. Isto é para simular a curvatura da cabeça. Vai necessitar um pouco de prática para fazê-lo ficar bom, mas se você colocar todas as linhas de proporção corretamente, isso irá tornar a tarefa de colocação de traços muito mais fácil. Depois de bastante prática, você não precisará desenhar todas essas linhas.

Olhos

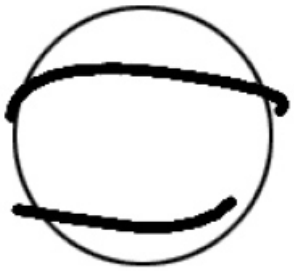
Os olhos são muito importantes. Se você perguntar a qualquer pessoa à respeito do estilo de anime/mangá, ela certamente irá comentar sobre os olhos. Esta seção serve para lhe dar uma noção básica sobre desenho de olhos. Afinal existem, literalmente, milhares de estilos de "olhos de mangá", portanto não existem regras fixas para desenhá-los, somente algumas características específicas.

Abaixo temos como exemplo um estilo genérico, amplamente utilizado. Adapte-o para que se encaixe às suas próprias necessidades.



1° Passo: Bola

Como muitas coisas, os olhos também começam com um círculo. Este representa o globo ocular e auxilia com a disposição usual do olho no crânio.

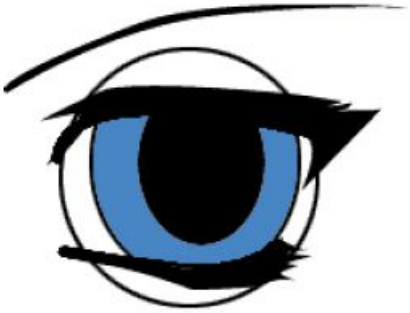


2° Passo: Pálpebras

Aqui é onde a maioria dos artistas iniciantes se perdem. As pálpebras encobrem o contorno do globo ocular. Imagine esticar uma tira fina e larga de borracha sobre uma bola branca de sinuca. A pálpebra envolve a curvatura do olho.

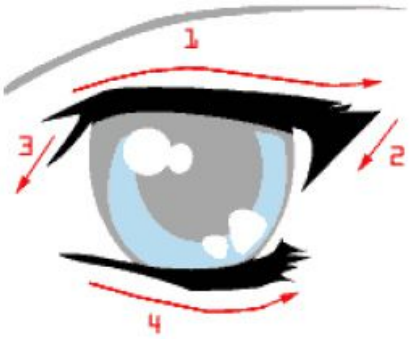
3° Passo: A Pupila

O olho em estado de relaxamento esconde um pouco da pupila e da íris atrás das pálpebras. Observe como a íris ocupa grande parte da superfície do globo ocular. Isto ocorre somente em anime/mangá e em alguns pôsteres dos anos 60.



4° Passo: Cílios longos e exuberantes

Até agora o olho estava sem graça. Deixe-os mais interessantes adicionando cílios grandes e esvoaçantes. Isto adicionará peso aos olhos, e acabará com a impressão de que eles estavam "voando" no rosto. Isto também chama a atenção de quem olha o desenho. A espessura dos cílios vai depender do personagem. Obviamente que personagens masculinos não terão este traço, tampouco meninas jovens, que deverão ter uma linha mais fina. Este olho é mais para personagens femininas, adultas e sexy.



Ordem do traço:

A ordem do traço como mostrada aqui foi baseada em estudos do "Kanji". O Kanji Japonês é produzido com uma série de traços em uma ordem e padrão específicos. E esta ordem funciona muito bem para os olhos também.

1) comece de leve e pressione mais conforme move o traço para fora/parte exterior.

2) comece pressionando mais e diminua a pressão conforme você move o traço para baixo.

3) comece com uma pressão média e a diminua conforme você move o traço para baixo.

4) comece leve e aumente a pressão conforme você move o traço para fora/parte externa.

5° Traço: Especulares espetaculares

Um "Especular" é o reflexo da luz sobre uma superfície refletiva. Neste caso, o olho. O local do especular no olho deve ser um indicativo da fonte de luz. Se a luz está vindo de cima, no lado esquerdo, o especular deve estar no lado esquerdo, na parte de cima da íris. Neste caso, a luz entra no olho pela parte superior esquerda do olho e sai pela parte inferior direita.

Em Mangá, os especulares são também usados para adicionar emoção aos personagens. Eles podem adicionar um brilho vivo a olhos alegres ou lágrimas trêmulas a olhos tristes.

Boca

Entendendo o formato

A boca tem um formato de "arco", curva. O lábio superior é mais ou menos como as gaivotas que nos ensinam a desenhar na escola, quando somos crianças. O lábio inferior é mais como um arco de um arco e flecha.

Encaixe de abrir e fechar

Estas formas básicas persistem quer a boca esteja aberta ou fechada. Entretanto, quanto mais aberta a boca, mais esticado o lábio, por essa razão, você deve desenhá-lo mais fino se a boca estiver bem aberta.

1° Passo: A configuração

Agora que você já sabe a diferença entre o lábio superior e inferior, podemos começar a aplicar isso à boca de anime tradicional.

Aqui temos uma boca de anime sem muitos detalhes. Se tivesse nela uma fileira de dentes superiores visíveis e talvez uma pequena sombra para definir o lábio inferior, nós já estaríamos prontos. Mas iremos expandir um pouco mais esse desenho.

2° Passo: Arquear um pouco o lábio superior

Comece a trabalhar com aquele formato de gaivota para o lábio superior. Comece a visualizar o desenho como um objeto em 3D. Você pode desenhar algumas linhas centrais para ajudar a definir o ângulo correto dos lábios para o próximo passo.

Detalhando

Trabalhe nos lábios como mostrado aqui e nas duas primeiras imagens. Adicione alguns dentes e escureça o interior da boca (se for visível) para dar uma impressão de profundidade.

Se você estiver fazendo colorido ou quiser colorir o desenho, é melhor definir os lábios através de sombreado, com variação de cores. Lábio superior deve ser mais escuro que o lábio inferior.

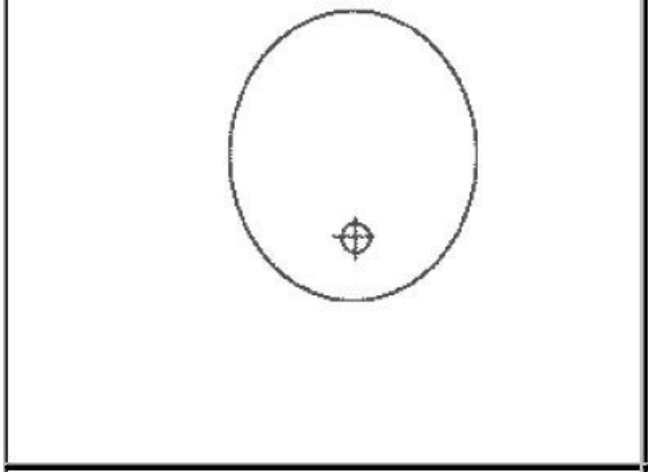
Tradicionalmente, se uma pessoa está olhando reto, para frente, você pode desenhar uma linha pontilhada do meio de cada olho passando toda a face até achar os cantos da boca. É dessa maneira que normalmente se determina largura. Mas, como estamos desenhando Anime, a boca é somente tão grande quanto a distância entre os cantos internos dos olhos (para mulheres).

Esta imagem foi intencionalmente emprestada do método "Ultra-Shirow", já que Shirow é um dos poucos artistas de mangá que verdadeiramente desenha lábios.

Confira o material de Adam Warren também. Ele igualmente tende a desenhar lábios nos seus personagens. Às vezes um pouco grande demais, mas mesmo assim ficam bonitos. Na seção "Anexos" deste manual, há mais idéias de bocas para você se inspirar.

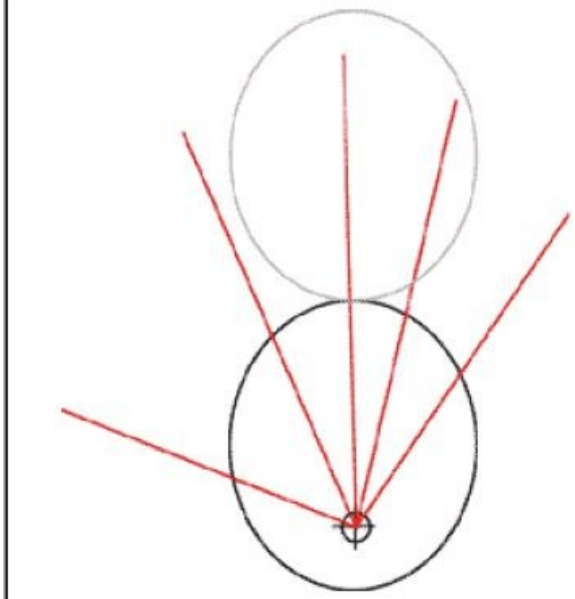
Mãos

Este é um tutorial básico sobre Mãos. Ele é muito importante para a compreensão de como a mão é construída e onde são os pontos centrais e eixos. Uma vez que você já esteja familiarizado com as proporções da mão, será mais fácil desenhá-la em diferentes posições. Acompanhe as instruções e estude sua própria mão, isso facilitará o seu entendimento do desenho.



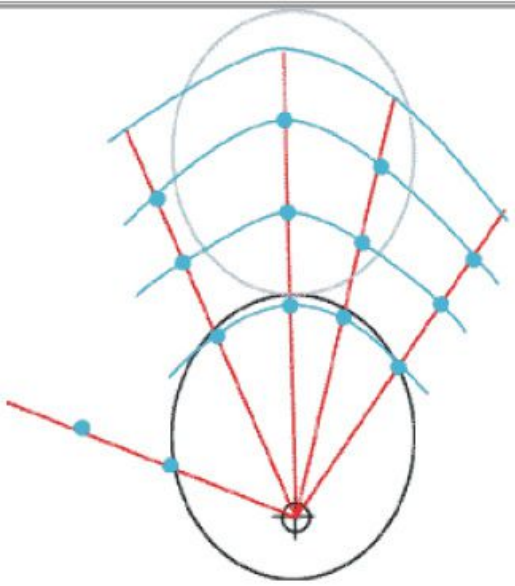
Mãos : 1° Passo - O oval

Desenhe um círculo oval, como o que você vê no desenho à sua esquerda. Determine um ponto numa linha central inferior do seu oval. Este será o ponto de apoio ou "Ponto Âncora", que usaremos para os dedos.



Mãos : 2° Passo – Os radiais

Desenhe cinco linhas irradiando/partindo do ponto de apoio/âncora. A linha mais longa será o dedo médio. Faça-a somente um pouco menor do que seria o comprimento de dois ovais (como mostrado no desenho).

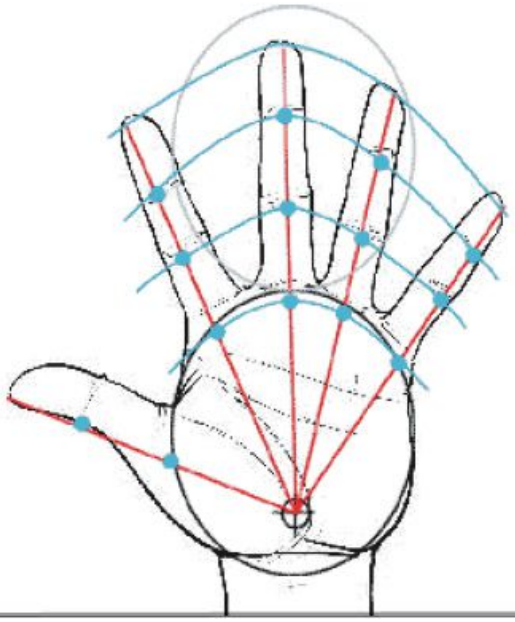


Mãos : Colocando as articulações

O restante do comprimento dos dedos vão "caindo", diminuindo, em forma de arco, a partir do ponto mais alto do dedo médio. (acompanhe o esquema no desenho ao lado)

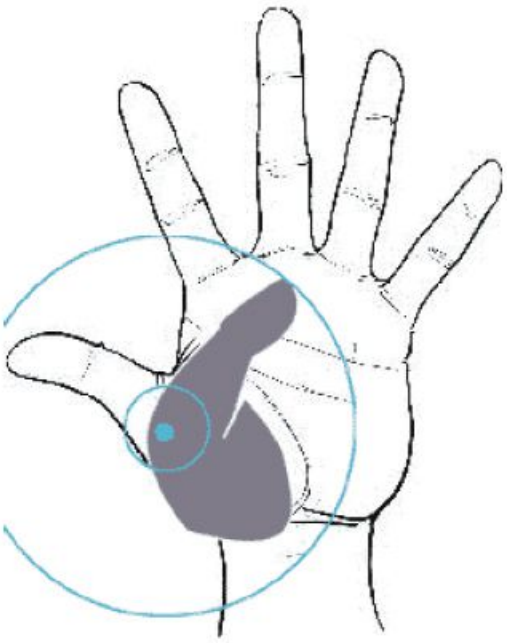
A articulação ("nó do dedo") mais próxima da ponta do dedo é ligeiramente menor do que 1/3 de todo o comprimento do dedo. A próxima articulação ou nó, divide a diferença entre o comprimento restante do dedo até o topo da palma oval da mão.

O polegar também possui 3 articulações, mas a terceira está escondida dentro da palma.



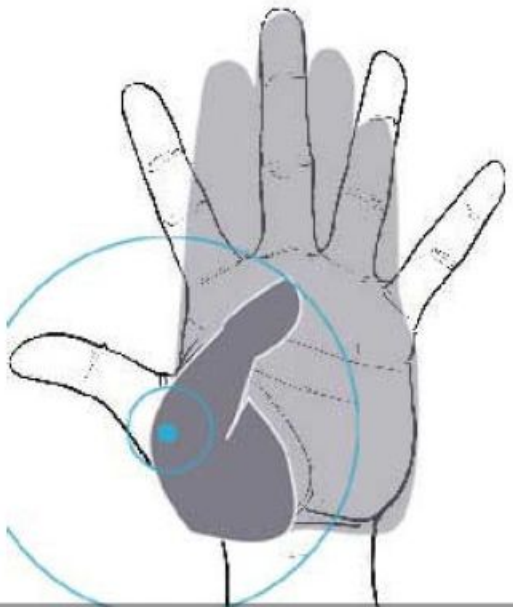
Mãos : Adicionando vida

Agora é hora de deixar a mão mais "viva". Os dedos começam mais estreitos na base, alargam-se no primeiro nó/articulação, e então ficam mais afilados (finos) conforme se chega até a ponta. Realismo na mão é conseguido desenhando rugas nos lugares em que a mão dobra com mais freqüência, ou seja, nas articulações e ao longo da palma. Olhe sua própria mão e a tome como referência.



Mãos : O polegar opositivo

O polegar é um dedo "diferente". Ele pode girar ao redor do seu próprio eixo. Ele pode se movimentar internamente sobre a sua articulação-base e dobrar a sua segunda articulação para apontar para a base do dedo anelar (como mostra o desenho). A altura máxima a que um arco feito com o polegar pode chegar é na articulação (nó) central do dedo indicador.

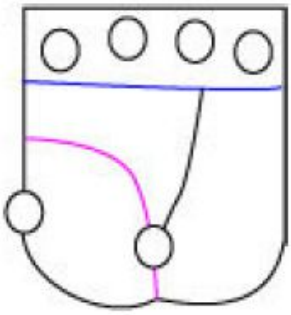
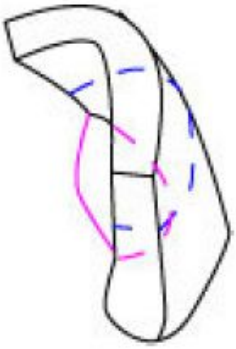


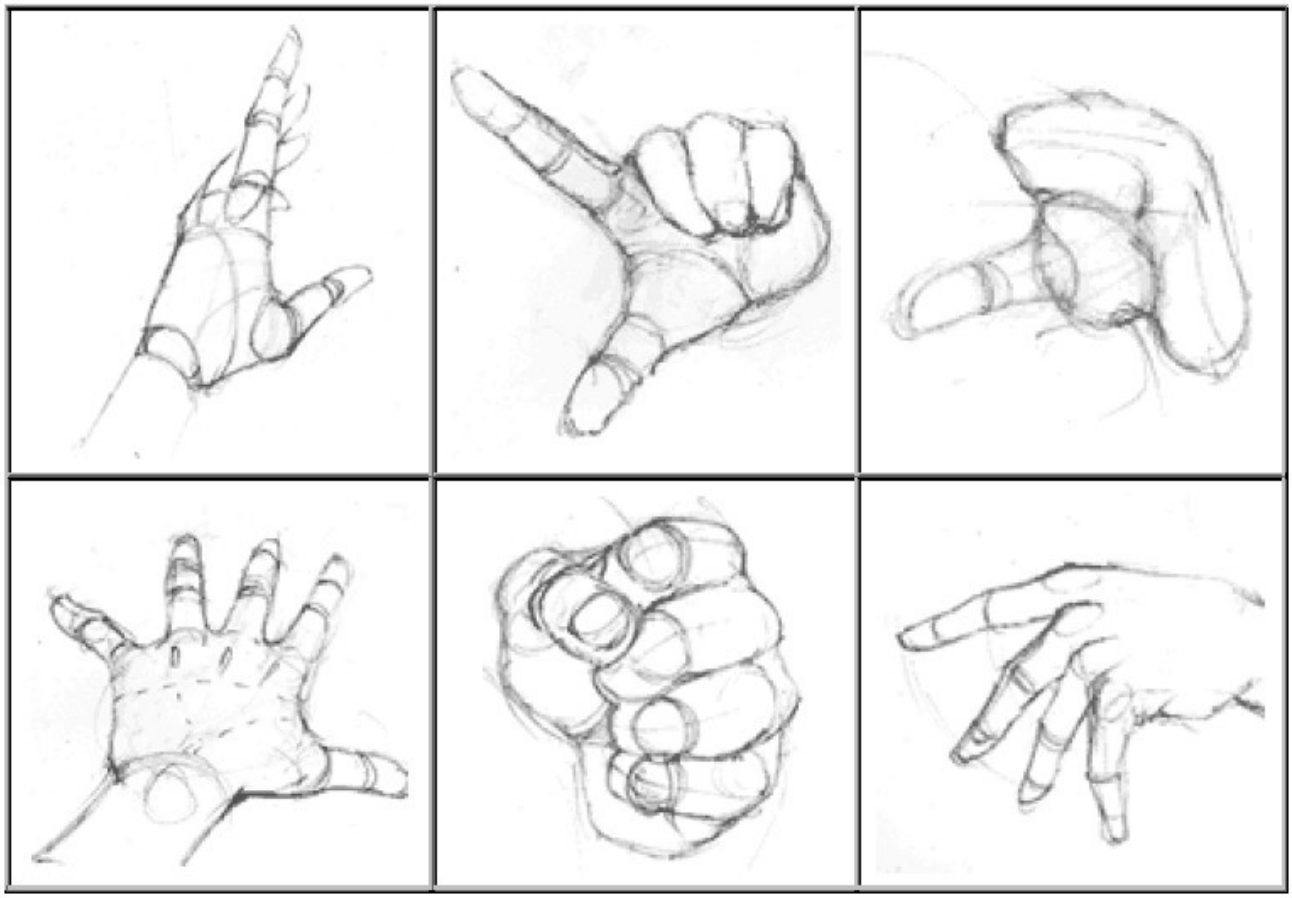
Mãos : Comprimento dos dedos

O dedo indicador e o anelar têm praticamente a mesma altura, chegando muito perto da ponta do dedo médio. O dedo anelar é só um pouco mais longo que o indicador. A ponta do dedo mínimo (mindinho) atinge o nó/articulação superior (o da ponta) do dedo anelar.

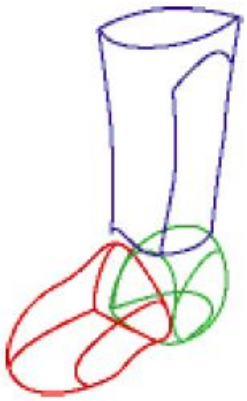
Note que o formato da mão não é quadrado, mas em forma de cunha.

As mãos costumam ser um pesadelo para a maioria dos artistas/desenhistas. É difícil construí-las em formas básicas (como com as outras partes do corpo). Portanto, aqui a mão foi apresentada "repartida" nas suas formas maiores, dando-se maior ênfase aos locais em que ela se dobra. Agora, iremos enfocar mais aprofundadamente a forma da mão.

	A mão é como uma pá. Ás vezes, inclusive, a utilizamos como se fosse uma. A sua palma lhe mostra as linhas que você precisa para saber onde sua mão se dobra. Acima da linha azul está a primeira fileira de articulações/nós.
	Não desenhe a mão como uma cunha plana. Ela se curva e segue os contornos das linhas da palma. Perceba como o lado da palma onde está o polegar se projeta a partir do eixo central.
	Mesmo quando desenhar a mão de trás, preste atenção às linhas de dobras na palma. Isso irá lhe ajudar a desenhar de maneira mais natural as posições do polegar e dos outros dedos.
Abaixo há uma série de estudos e esboços de mãos feitos a partir dos diagramas acima. Algumas das linhas estruturais foram mantidas para que você veja como o desenho se desenvolveu. Para mais idéias, olhe a seção de Anexos deste curso!	



Pés



O pé: Conheça suas formas básicas!

Assim como tudo o que você já desenhou antes, o pé também consiste de formas básicas. Pode-se dividi-lo em três partes:

1) Um cilindro para a canela
2) Um "meio amendoim" para a frente do pé
3) Uma forma arredondada para o calcanhar.

Visão Lateral

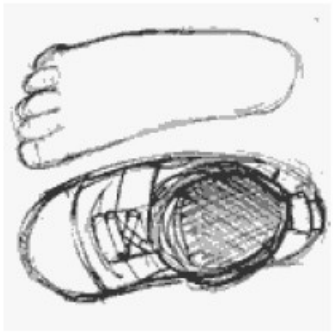
Aqui é possível perceber as formas básicas por baixo do pé. A canela se encaixa na junta do tornozelo que então se ramifica para trás para o calcanhar, e para frente até os dedos. Perceba que o pé não está apoiado de maneira plana sobre o chão. Há um arco entre a área dos dedos e a área do calcanhar.

Se o sapato servir...

Um sapato é basicamente uma "capa", uma cobertura, para as formas básicas do pé. Olhar figuras de tipos de sapatos lhe dará idéias sobre estilos. Neste desenho temos uma bota tipo militar. Certifique-se que a sola do sapato esteja exatamente abaixo de onde está a parte debaixo do pé. Há pelo menos alguns centímetros de borracha entre a parte debaixo do pé e a parte debaixo da sola.

Se você está empacado...

Desenhe o pé primeiro. Isso lhe dará uma idéia melhor de como cobrir a forma do pé com o sapato.



A curvatura do pé

Perceba como o pé tem um formato de cunha arredondada, que se curva para "dentro" do centro do corpo. Os dedos do pé também são arqueados como os dedos da mão. O dedo médio é normalmente o maior.

O peito do pé

No desenho se pode observar as mais importantes estruturas de um pé visto debaixo. Da mesma maneira como ocorre com as pegadas que deixamos na areia, atente para o fato de que o calcanhar e a parte macia do pé estão conectados pela borda externa do pé. O arco do pé não entra em contato com o chão.

Dominando as formas em perspectiva

Uma vez que você entenda como se "monta" um pé, já poderá começar a criar novas poses e ações para ele. A regra aqui é praticar, praticar e praticar! Dê uma boa olhada nos primeiros passos apresentados aqui e veja se consegue encontrar as formas básicas no desenho ao lado!

Cabelos

Cabelos femininos

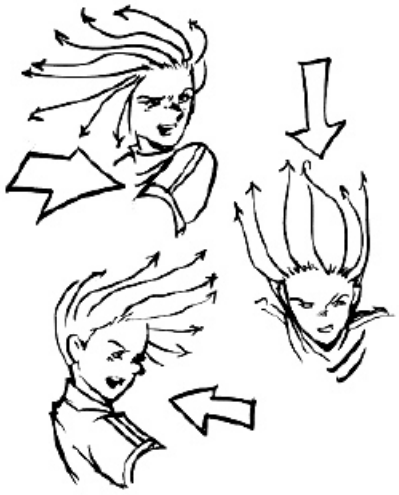
	1° Passo: Defina a linha do cabelo A linha do cabelo está localizada numa linha que se estende de orelha a orelha em um ângulo de 45 graus acima da linha dos olhos. Ou divide ao meio a testa horizontalmente entre os olhos e o topo da cabeça. Este personagem tem outro tipo de cabelo, que parte do meio, então adiciona-se outra linha de guia para representar a partição da frente até atrás.
	2° Passo: Defina os fios de cabelo O cabelo nasce para cima e para fora da cabeça, caindo então suavemente por causa da gravidade. Desenhe-o em curvas suaves a partir das linhas da cabeça. Lembre-se que o cabelo é composto de fios individuais. Claro que não será necessário desenhar milhões de fios, mas desenhe a quantidade suficiente para dar corpo e profundidade ao cabelo.

3° Passo: Defina o corpo

Depois de já ter feito os fios, defina a linha externa do cabelo. Corte as linhas soltas que você não está usando, e adicione sombreado onde o cabelo está mais longe de quem está olhando, ou mais perto do couro cabeludo. Note no desenho a sombra mais escura de roxo que foi utilizada e como ela preenche o cabelo.

4° Passo: Crie luzes para realçar

Criar luzes no cabelo dá aquele brilho de saudável e sedoso ao cabelo. Em Anime, esse tipo de luz normalmente é com um halo colocado em 1/3 da parte de cima do cabelo. Porém isto depende do tipo disponível de luz que você está usando e se o seu personagem é ou não um personagem de cabelo brilhante. Olhe em revistas e HQs para pegar mais idéias de estilos de cabelos. Olhe também na seção "Anexos", presente nesse curso, para mais idéias!



Cabelo em ação:

O cabelo pode ser uma dica visual muito útil para descrever movimento e adicionar um elemento dinâmico ao seu desenho. O truque é mostrar como o cabelo segue a direção da cabeça. Se o personagem estiver caindo, o fluxo do cabelo é na direção oposta. Se o personagem é empurrado para trás, o cabelo corre para a frente. Olhe o desenho ao lado!

Na pasta "Anexos" deste curso, acompanhe as figuras passo-a-passo para mais três estilos de cabelo diferentes!

Cabelos masculinos

1° Passo: Defina a linha do cabelo

A linha do cabelo está localizada numa linha que se estende de orelha a orelha em um ângulo de 45 graus acima da linha dos olhos. Ou divide ao meio a testa horizontalmente entre os olhos e o topo da cabeça. O cabelo deste personagem não é bem repartido ao meio, mas a linha central pode ser utilizada para auxiliar na montagem do cabelo.

2° Passo: Defina os fios de cabelo

O cabelo masculino normalmente é mais curto. Para cabelos compridos, você pode utilizar o tutorial de cabelos femininos. Quando desenhar, não esqueça de que os fios devem crescer para fora da cabeça, e cair numa direção natural. Aqui mostramos um estilo de cabelo "Caesar". Mas procure em revistas para mais tipos e observe o padrão no crescimento do cabelo e o seu caimento. Na seção "Anexos" presente neste curso há algumas idéias a mais de cabelos Anime.

3° Passo: Defina o corpo

Como já mostrado, trabalhe o corpo do cabelo de acordo com o fluir natural criado no passo anterior. Aqui a parte do cabelo mais próxima de quem olha está mais clara, o que dá uma sensação de profundidade.

4° Passo: Crie luzes para realçar

Cabelos masculinos não costumam ser brilhantes como os femininos. Este tipo de corte utilizado no desenho então, dá uma idéia de cabelo de um personagem mais bruto, áspero. Nesse caso não utiliza-se o halo para iluminar, somente um pouco de luz no topete para ajudar a definir o espaço e a profundidade.

Expressões

Esta seção é apenas um guia, bem geral. A partir desses exemplos você poderá criar seus próprios estilos.

Bravo **(okatta)**

Muito bravo:

As sobrancelhas se arqueiam para baixo. As pupilas ficam pequenas, e você fica com um pequeno “x” na sua testa. Dentes de fora (como que para morder) ajudam a dar ênfase a essa emoção.

Um pouco bravo:

As pupilas voltam ao tamanho normal, mas as sobrancelhas continuam abaixadas. Nenhuma veia saltada ou dentes agressivos aparecendo.

Zangado:

A boca se arqueia para cima como num “u” de cabeça para baixo. As sobrancelhas continuam baixas, mas não tanto quanto antes.

Triste (kanashii)

Muito triste:

Os olhos se fecham de maneira espremida. A boca fica bem aberta. Lágrimas de humilhação e tristeza correm pela face. As sobrancelhas se arqueiam para cima.

Triste:

Sobrancelhas para cima, a boca não tão aberta quanto antes. Os olhos têm mais brilho, para enfatizar que estão úmidos. As lágrimas ainda estão visíveis nos cantos dos olhos.

Distraído:

Sobrancelhas para cima. Olhos com brilho de lágrimas. Boca em forma de “u” invertido.

Alegre (ureshii)

Super Alegre:

Olhos fechados por causa do sorriso. Linhas de um rubor (vermelhidão) de alegria nas bochechas. Boca em forma de um “D”. Sobrancelhas para cima.

Alegre:

Sobrancelhas para cima. Uma linha fina segue a curva superior do olho para dar um ar de relaxamento. A pálpebra inferior cobre a parte de baixo da pupila, para marcar o “olhar alegre”. A boca continua com o formato de “D”, porém menor.

Contente:

O mesmo que o alegre, mas os olhos são um pouco mais abertos. A boca é apenas uma discreta curva.

Outros (sono uchi)

Pensativo:

Uma sobrancelha arqueada pra cima, e outra pra baixo. A boca é num formato de um “V” invertido. O olho, normalmente olhando para cima e para o lado.

Surpreso:

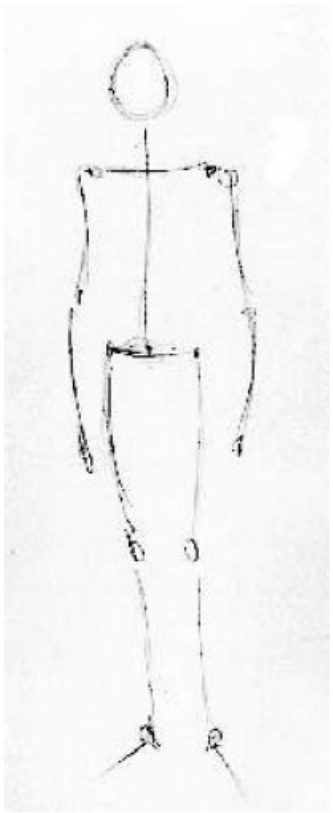
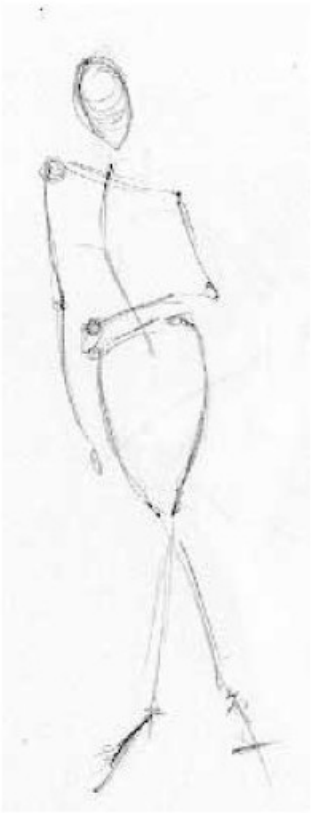
Sobrancelhas bem para cima! Olhos arregalados, mas a pupila bem pequena. A boca fica num formato ovalado.

Doente/enjoado/enojado:

Os traços são desenhados de maneira minimalista, para transmitir humor. A boca é uma curva pequena e irregular, bem embaixo do rosto. As pálpebras e as sobrancelhas são linhas planas. Se quiser, adicione uma gota de suor.

Linguagem Corporal

Uma importante parte do desenvolvimento de um personagem é saber que tipo de linguagem corporal ele irá utilizar. É necessário dar uma personalidade ao seu personagem. Para isso, pense no tipo de personagem que você quer que ele seja, no que quer que ele faça. Pense no efeito que você quer que ele tenha sobre quem o olha. Ele é um personagem gracioso? É desajeitado? Ele ri, pula, brinca ou é deprimido e chorão? Imagine primeiro antes de colocar no papel. Nesta seção do curso trazemos alguns exemplos de linguagem corporal para auxiliar na sua criação. Para mais ideias, consulte a página “Anexos”.

Posição Normal/Neutra	Ousado/Corajoso	Provocante/Sexy
		

Posição normal: Totalmente neutro. Olhando para ele, você não consegue saber se é um personagem bom,mau, feliz ou triste.

Posição ousado/corajoso: Aqui já se pode observar um pouco de personalidade. O tipo de postura “espaçosa” dá ideia de um comportamento confiante.

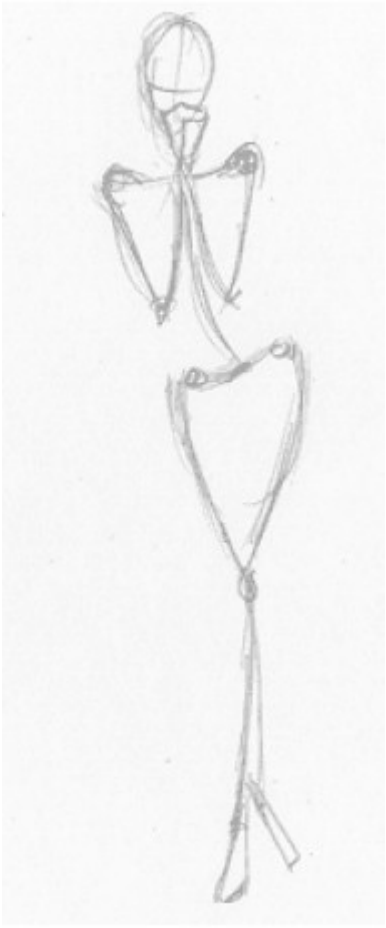
Posição provocante/sexy: A figura tem o formato de um “S”. A maneira do quadril e dos ombros já dão a entender a natureza sensual do personagem.

Como você já deve ter percebido, pode-se dizer muito somente com o rascunho de um personagem. Esse tipo de base/rascunho é muito importante se você quer que o seu desenho cause o impacto certo.

Observar algumas pessoas também pode lhe ajudar a descobrir novas poses e posturas. Pegue seu caderno de desenho e vá para lugares movimentados. Faça esboços do que vê.

Reservado/Discreto: A postura é fechada. Os braços, cruzados. As costas normalmente estão viradas para o lado oposto de quem olha.

Combativo: Esta figura demonstra claramente uma personalidade agressiva. Os punhos estão levantados em modo de combate. A pose é ampla, indicando domínio.



Apaixonado: Mãos apertadas uma contra a outra, indicando alguém bobamente apaixonado.

Agora que você já tem algumas ideias de posturas e linguagem corporal, podemos passar para os detalhes característicos do anime/mangá para dar personalidade ao seu desenho.

Os olhos e o formato do rosto já dão uma boa ideia da personalidade do seu personagem. Os descritos aqui você já deve ter reconhecido do elenco de “Cowboy Bebop”. São alguns esboços para você usar como exemplo.

Mau: Os olhos são estreitos e sombrios. Quanto mais malvado o personagem, menor a pupila, até que ela mal apareça. A face tem traços angulares, pontudos.

Heróico: Mandíbula forte. Os olhos são maiores e mais arredondados. Os traços são menos pontudos.

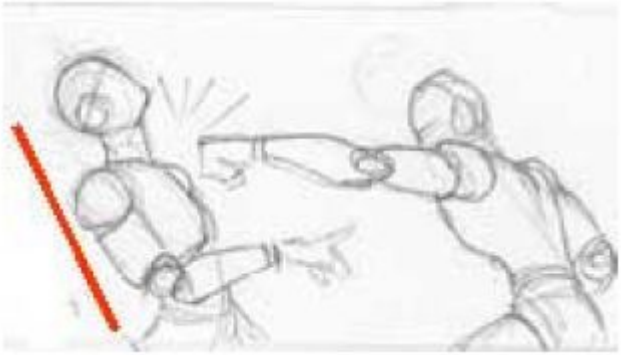
Inocente: Os olhos são enormes. As sobrancelhas dificilmente estão para baixo. A face é mais suave e arredondada.

Agora que você já tem mais ideias, imagine o seu personagem em ação. Como a expressão facial dele deve estar quando dizer ou fazer tal coisa? Ameaças, por exemplo, combinariam mais com a expressão facial do personagem descrito acima como “mau” do que com o personagem “inocente”. Observe mais expressões nos seus animes/mangás preferidos.

Desenhando Combates

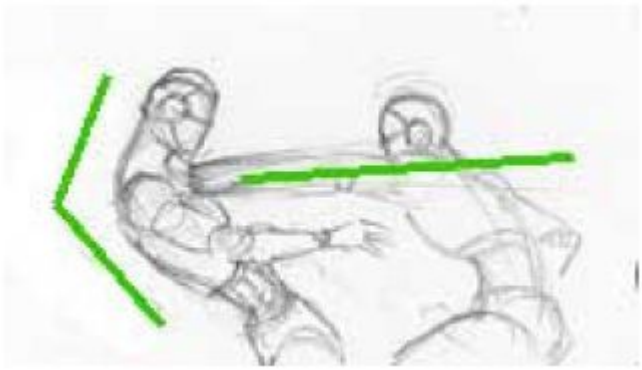
Luta: uma demonstração de força

Socando



SOCO RUIM:

Este é um exemplo de soco ruim. Ele necessita de uma certa força. Mesmo que a forma esteja boa nos dois personagens, algo precisa ser feito para mostrar que este soco realmente provoca um nocaute.



SOCO BOM:

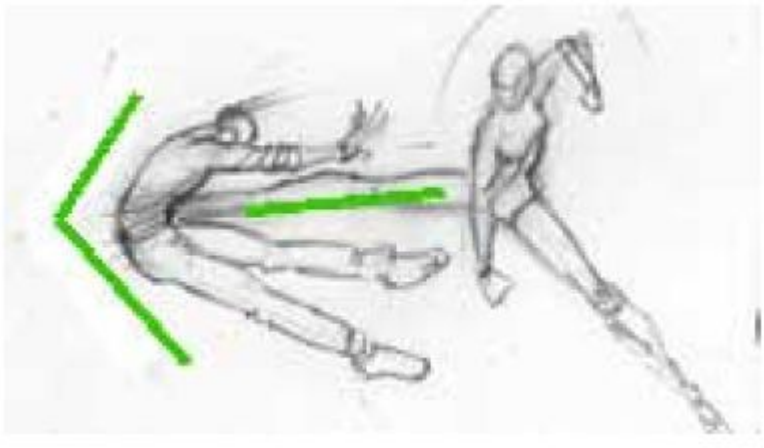
Este soco é muito melhor. A força deste “murro” está mostrada no formato da flecha. A linha horizontal que vem do atacante e as

linhas do corpo do alvo, se dobrando com a força do impacto. Desenhando o punho de uma maneira “borrada” dá a impressão de velocidade e potência ao soco.

Chutando

CHUTE RUIM:

Aqui, o mesmo problema. Com o personagem alvo estando reto como uma tábua pode-se deduzir que o chute não teve nada de especial. O atacante parece estar só levantando o pé na direção da vítima.



CHUTE BOM:

Este chute sim passa a impressão de um golpe doloroso. Novamente, a linha horizontal de força dobra o corpo do alvo ao redor do ponto de impacto. Ele provavelmente não conseguiria se levantar tão cedo. Da mesma forma, o corpo do atacante está muito mais “participativo” no chute. Todo o peso do corpo é jogado contra o alvo com esse chute.

Adicionando detalhes

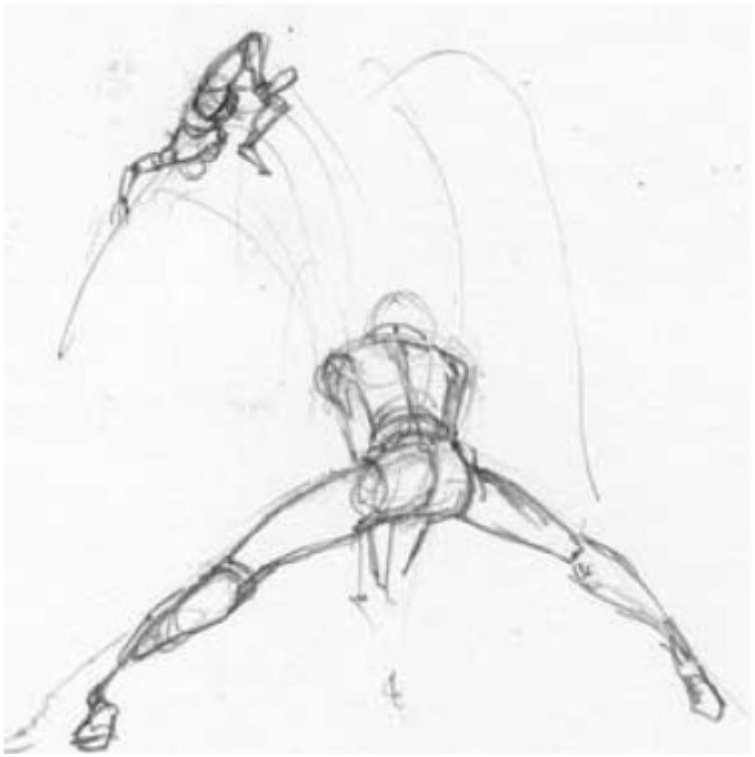
Quando você chegar ao estágio de limpar o seu desenho e adicionar os detalhes, certifique-se de incorporar linhas que demonstrem que uma ação está ocorrendo. As extremidades dos punhos e braços da moça do desenho ao lado, são riscos rápidos que seguem a direção que o braço dela está tendo ao se movimentar. A cabeça do homem atingido é jogada para trás, a partir do ponto de impacto. O cabelo dele e o cuspe mostram a continuidade da força do soco. No desenho, foi colocado linhas curvas na bocheca dele, para indicar onde o punho atingiu.

Luta: escolhendo um ângulo

Ângulo ruim

Olhe bem o desenho. Apesar de a posição da atacante ser dinâmica, a maneira como está retratada não está à altura da ação que está sendo mostrada. Não há um aproveitamento da cena de luta. Está muito monótono e sem vida.

Ângulo bom

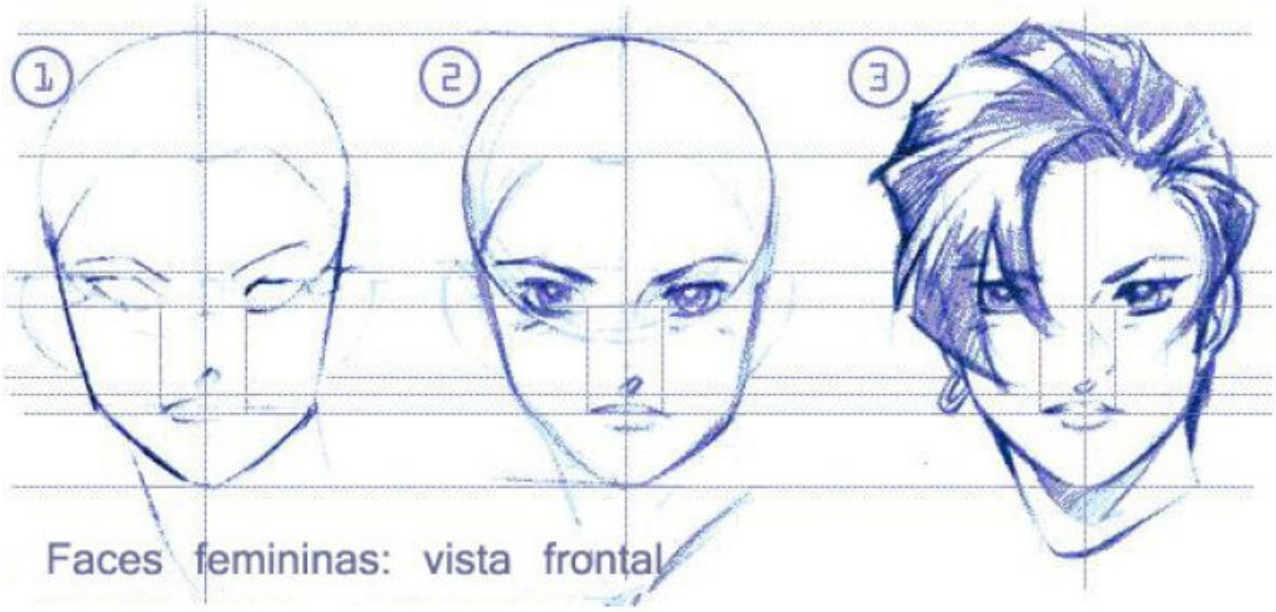


Este ângulo está muito melhor, pois passa uma ideia de luta muito mais realista. A composição ficou mais agradável, e há espaço para adicionar um fundo, efeitos de som ou balões com falas. Mas, ainda assim, o ângulo pode ser melhorado. Este tipo de ângulo mostrado ao lado, especificamente, é interessante de ser utilizado quando se quer mostrar onde a vítima/alvo vai bater ou cair, ou quando se pretende dar à vítima a chance de se recuperar caindo de pé.

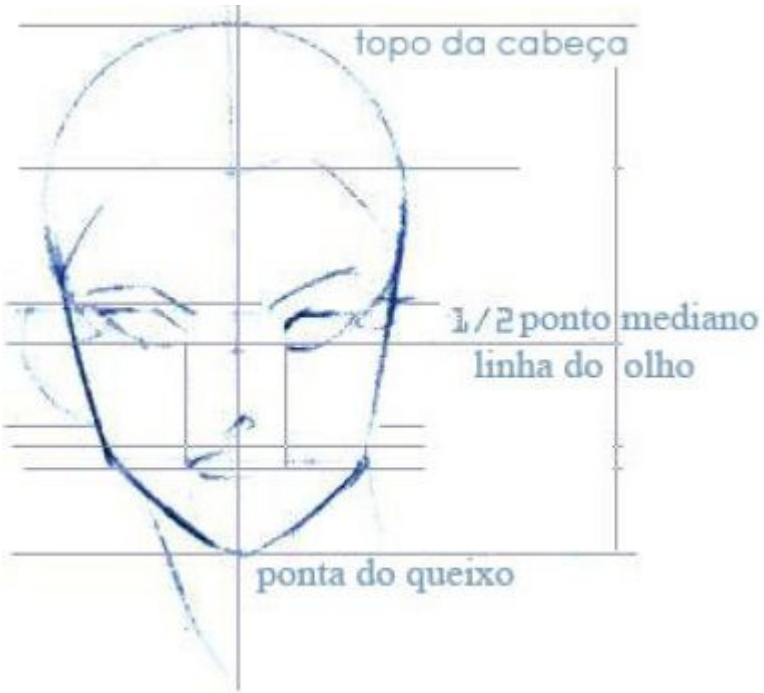
Melhor ângulo

Este sim é um ângulo excelente para capturar o impacto de uma queda durante uma luta. Num único quadro você consegue mostrar que a vítima/alvo foi atirada de longe e que caiu violentamente no chão. Os braços e pernas vão de encontro aos quadris. Observe as linhas curvas, indicando o movimento do lançamento. Elas dão mais realismo à ação.

Anatomia Feminina



1. Este é o esquema padrão para o desenho da face, com algumas pequenas particularidades baseadas nas regras de Animes.
2. Aqui você começa limpando o desenho e detalhando. Depois de saber onde cada traço é posicionado, iremos deixar o desenho da maneira que queremos que ele fique.
3. Finalizando o desenho e decidindo que linhas deverão ser mais fortes ou grossas e quais deverão ser mais fracas ou finas. Dessa maneira você saberá o que está fazendo quando for colorir o desenho.



A cabeça humana tem um formato de “ovo”, como já explicado em seções anteriores deste curso. Para desenhá-la, faça um círculo representando o topo da cabeça, e um cone invertido para o queixo.

Os queixos em Anime são mais pontudos que os queixos padrão. Perceba no desenho que o queixo é angular, porém arredondado.

O nariz é colocado na linha horizontal entre a linha do olho e a linha do queixo (como já mostrado no início deste curso). Em uma face humana normal, a largura da boca seria determinada pelo ponto central das pupilas do olho. Mas as bocas de Anime são menores, e você pode então usar os cantos internos dos olhos como guias.
A cabeça deve ter a largura de quatro olhos. Meio olho na esquerda, olho, olho, olho, meio olho na direita. (Como já foi explicado no início deste curso)

As orelhas devem se localizar nas linhas horizontais que partem das sombrancelhas e do nariz.

O desenho agora passa a tomar uma forma mais definida.

Os olhos em Anime dizem muito à respeito do estilo do desenhista.

Apesar de todos os olhos de animes japoneses compartilharem dos mesmos traços em suas construções:

1. Eles precisam ser grandes e ter a habilidade de ficarem úmidos a qualquer momento.
2. O formato é mais no estilo do “olho de gato” do que somente oval.
3. Para mulheres: a linha dos cílios superiores é mais forte, e define a curva do olho.
4. O canto superior das bochechas é tracejado com linhas que definem o canto da cavidade do olho.

Neste desenho, a personagem tem lábios. Mas se você observar, nos mangás, os personagens não costumam ter lábios (ou pelo menos não muito aparentes). Portanto, fica a seu critério o desenho de lábios ou não.

Chegamos ao último estágio do desenho. Depois de apagar e limpar os traços, agora vamos definir o cabelo e uma fonte de luz relevante, para que você saiba que linhas fazer mais forte e onde colocar os sombreados.

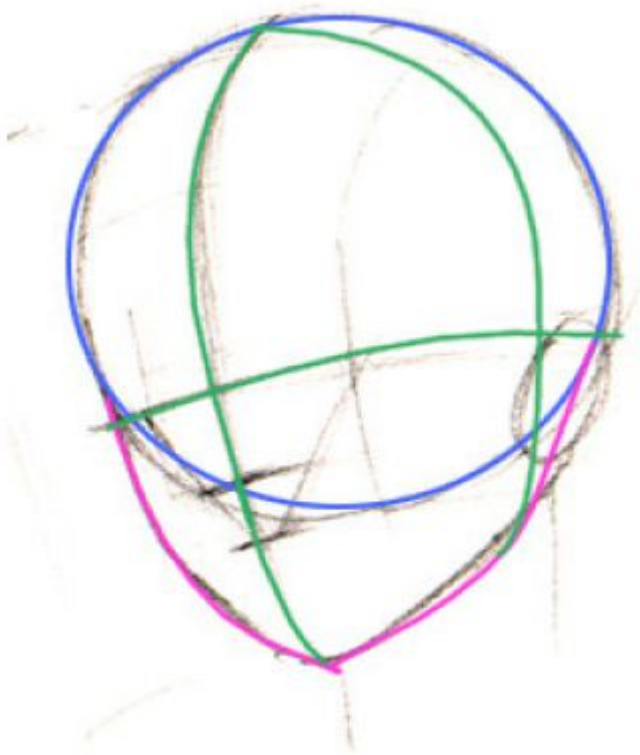
O cabelo é sempre mais complicado. Faça como já explicado na seção “Cabelos femininos”, e não esqueça de deixar sempre um pouco de cabelo cair nos olhos. Não esqueça também das luzes no cabelo, para dar o efeito brilhante. Em Anime/Mangá, qualquer cor pode ser cor de cabelo, portanto dê asas a sua imaginação!

Cabeça feminina: visão 3/4

1° estágio

Aqui temos o esquema básico para a cabeça. Ele começa como os outros que já vimos anteriormente. A diferença está onde você vai dividí-lo. O desenho ao lado representa uma divisão 3/4 básica. A linha horizontal mediana para os olhos e a linha vertical mostram para que lado a nossa personagem está olhando.

Se você preferir colocar a linha do olho mais alta que o centro, ela olhará “para cima”. Se fizer o contrário, olhará “para baixo”.



Cabeça Feminina: Visão 3/4

1° estágio - Detalhe

Acompanhe os desenhos acima. Comece com o círculo azul. É neste momento que você decide para onde quer que sua

personagem olhe, já que você não pode colocar o queixo nela sem saber para onde ela vai olhar.

Divida a esfera verticalmente ao meio, ao longo do eixo direcional. Aqui, usamo uma linha vertical para decidir o plano do olho/nariz e uma para o plano da orelha.

A linha da boca se encontra a “meio caminho” entre o queixo e a linha do olho. Nas proporções normais, essa linha seria para o nariz, mas estamos desenhando Anime, e a face é menor. A linha do nariz é um pouco menos que “meio caminho” entre a boca e a linha do olho. Bem próxima a boca.

Você precisará deduzir o que é meio caminho entre o plano da orelha e o plano do nariz para decidir onde os olhos serão colocados. Desenhe uma linha a partir da linha da boca até o recém apontado local do olho, na linha horizontal do olho. Faça um triângulo para saber onde o outro olho deve ser desenhado. Observe o desenho.

Este triângulo irá servir também como um guia para manter os traços bem acomodados e seguros na cabeça.

2° estágio

Existem muitos estilos e variações em Anime. O que estamos mostrando aqui é o mais genérico possível.
Toda a estrutura que você construiu até agora foi para facilitar este estágio.

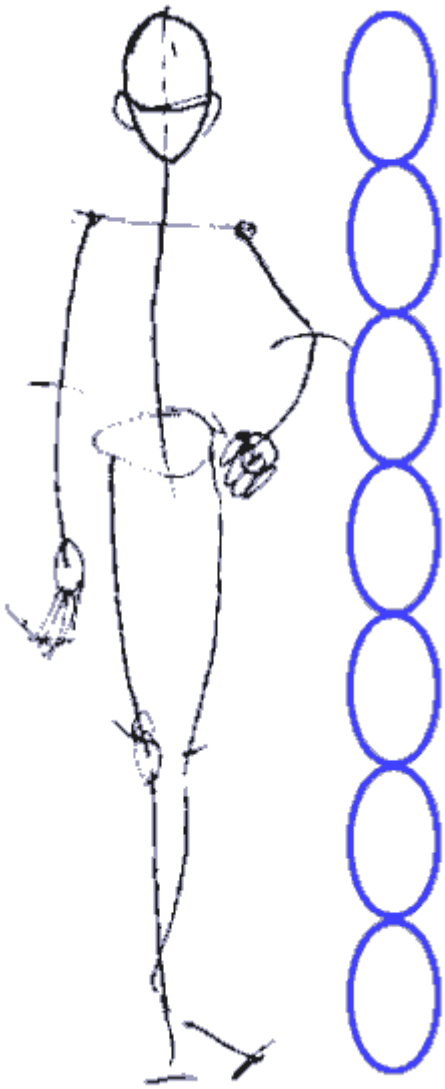
Os olhos são colocados nos pontos do triângulos estabelecidos no estágio de detalhe que já vimos. Os especulares, ou brilhos nos olhos, são usados para dar algum sentido ou direção, indicando para onde onde os olhos estão olhando. Mas mantenha as especulares certas, equiparadas. Ou senão a sua personagem parecerá estrábica (vesga).

Agora, embelezamos um pouco as linhas já estabelecidas. Faça a linha dos cílios superiores do olho mais grossa. Adicione mais detalhe aos olhos e orelhas. Coloque o cabelo Anime que preferir na personagem.

3° estágio

Perceba a imensa diferença que algumas linhas fazem. Neste ponto, você já sabe como sua personagem irá parecer, mas ainda é preciso adicionar um pouco mais de “peso” em algumas linhas e clarear/enfraquecer outras.
Os olhos e bochechas/queixo dão massa e profundidade ao personagem, por isso eles devem ser mais “pesados” e detalhados. Para manter a delicadeza da personagem, mantémse as linhas do nariz e boca mais finas. O cabelo também é um tanto leve, por isso cuidado com a “linha de peso” nele. Sombreados ficarão bem embaixo do nariz, do lábio inferior e embaixo do queixo.

O Corpo Feminino

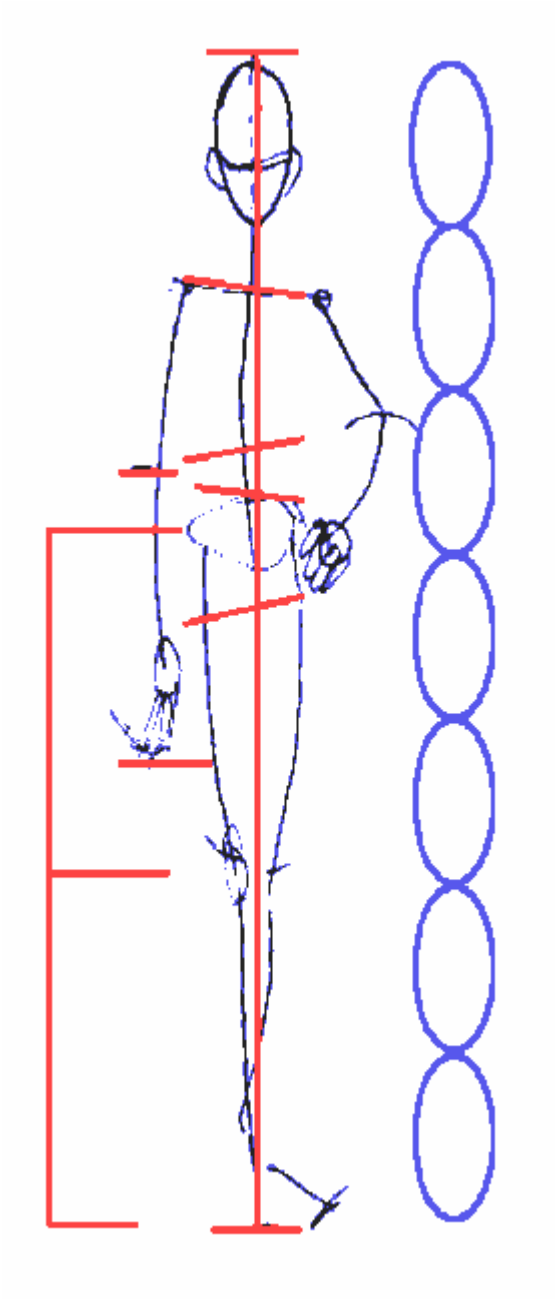


Estágio 1:

Este é o primeiro estágio no desenho do corpo feminino. Como você pode observar no desenho ao lado, é bem simples. A figura é apenas uns rabiscos básicos, ou melhor, um “esqueleto base”, que servirá de fundamento para o desenho. Note que a forma tem o equivalente a “7 cabeças” de altura.

Os ombros estão a “uma cabeça e meia” do topo do corpo. E tanto eles como os quadris tem 2 cabeças de largura. Os quadris são três cabeças abaixo do topo do corpo. Os joelhos, são 5 cabeças para baixo.

Mantenha livre as linhas neste estágio, mas seja cuidadoso com as suas proporções.



Estágio 2:

Perceba no desenho, que é possível desenhar uma linha reta de cima a baixo, do topo da cabeça, até a base do pé. A massa

corporal é distribuída igualmente em ambos os lados deste eixo, equilibradamente.

BRAÇOS

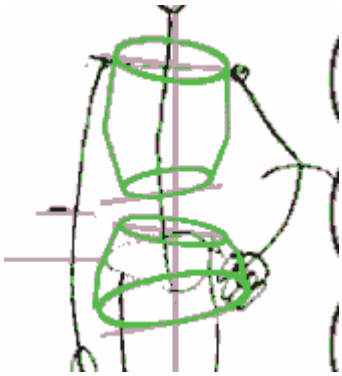
2 cabeças e meia abaixo é onde localiza-se o umbigo. É nesta altura também que o cotovelo é colocado, se o braço estiver solto naturalmente ao lado do corpo. O braço começa no ombro e termina nas mãos, na altura média da coxa.

PERNAS

Em Anime, as pernas são levemente mais longas do que a parte superior do corpo. Os joelhos se localizam na metade da distância do topo do quadril até a base do pé.

TRONCO

O tronco feminino pode ser definido em casual, postura sexy etc, apenas “torcendo” os ombros e quadris em direções diferentes.



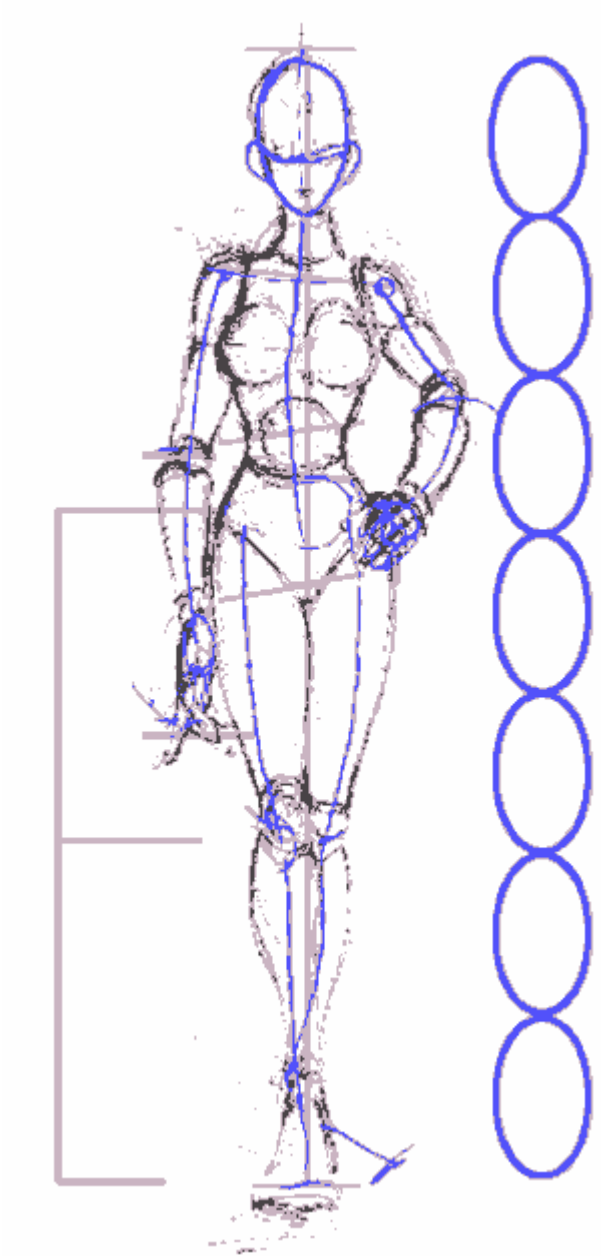


Figura-Esboço - Estágio 1:

Neste momento, começamos a adicionar “massa corporal” a nossa personagem. Você tem que ser preciso ao desenhar os cilindros e ovais para que o desenho fique certo. Estude um pouco de grupos musculares, para ter uma ideia melhor de como

os ombros, braços e pernas são formados. O peito/seios fica localizado no ponto mediano do tronco superior (o ponto que divide o tronco em duas metades).
Tente usar somente linhas curvas. Em um ser humano nada é totalmente reto, ainda mais em uma mulher. Por isso, abuse das linhas curvas.

Agora, começamos a “amarrar” os traços do esboço da personagem. Pegue sua borracha e comece a apagar as linhas finas do esboço e deixe somente as linhas que você irá querer que permaneçam na sua arte final. Quanto mais você limpar nesse estágio, mais fácil será o próximo.

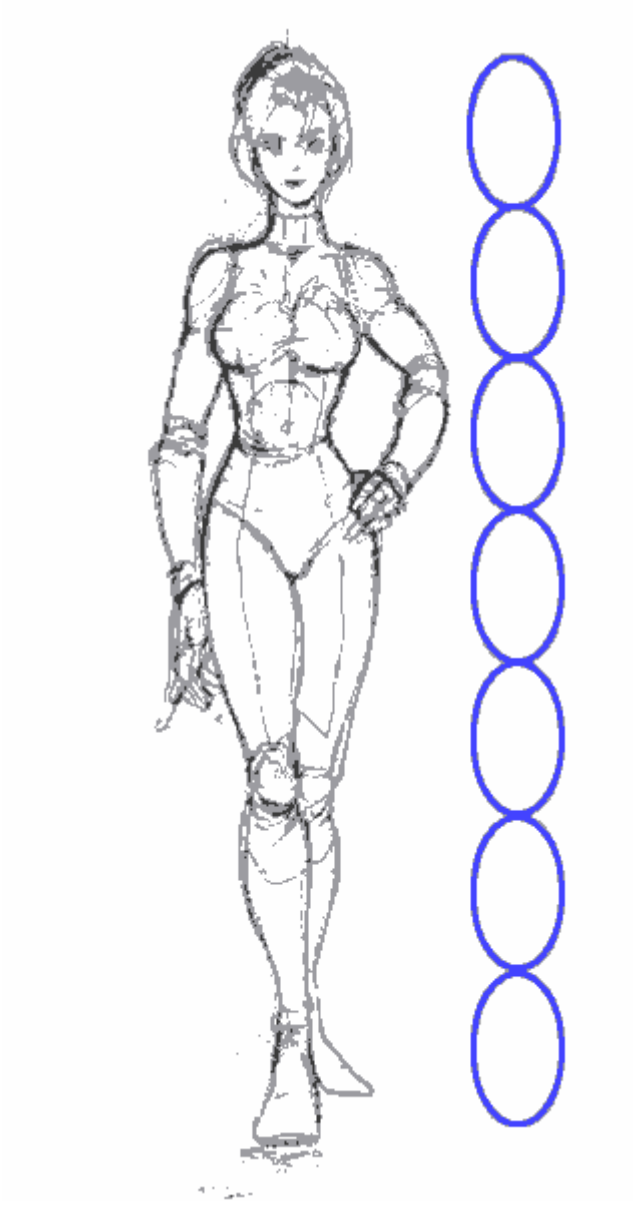


Figura-Esboço - Estágio 2:

Gradualmente agora, você começa a montar a sua personagem, delineando melhor os seus músculos/massa corporal, e suavizando as formas básicas de “bolas e cones” que você utilizou para montar o esboço dela.

A borracha agora vai ser de vital importância, pois você irá apagar eventuais linhas “perdidas” que sobraram, e deixar seu desenho mais limpo e acabado. Você pode também corrigir alguns erros de construção do corpo que podem ter ocorrido. Não esqueça de limpar bem o papel do seu desenho, pois os farelos de borracha podem atrapalhar na hora de colorir a figura ou defini-la com caneta/tinta.

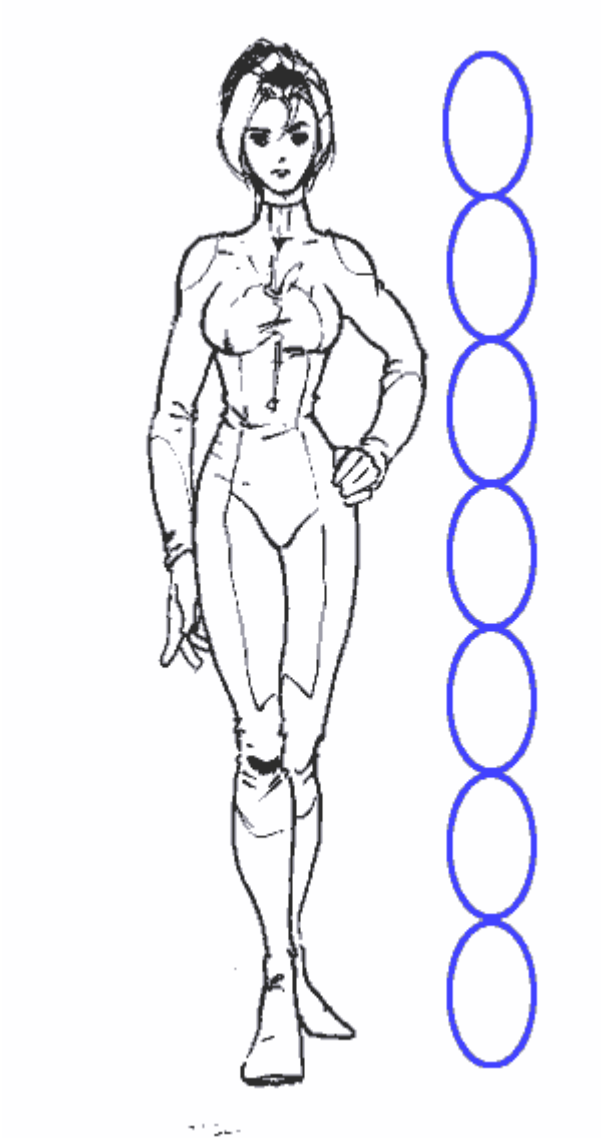


Figura Final:

E aqui está a sua personagem!
Todos os traços de lápis foram removidos e substituídos pelos de caneta.

Lembre-se que este tutorial serve apenas de base, guia, para auxiliar você no desenvolvimento do seu desenho. Não são “leis” ou regras imutáveis. Portanto, tente utilizar as dicas contidas aqui

para desenhar outros personagens e em diferentes posições. Pratique bastante esse desenvolvimento em estágios.

Nesta lição ainda, trazemos um outro tipo de anatomia feminina, conhecida como “Arte Chibi”. “Chibi” é o termo Japonês para “pequeno”. Este tipo de personagem é muito usado para transmitir humor, ou mesmo fofura (kawaii mono). A maior característica do “Chibi” é o fato de a cabeça ser do mesmo tamanho do corpo.

Chibi

1° Passo: Duas cabeças são melhores do que uma

Os personagens Chibi têm somente “duas cabeças” de altura. Comece o seu desenho por desenhando dois ovais do mesmo tamanho, um em cima do outro..

2° Passo: Cabeça grande, corpo pequeno

Você já deve ter percebido que há pouco espaço de corpo para se trabalhar, portanto esboce uma pose graciosa, “fofinha” para sua personagem. Use as mesmas dicas que você utilizou para construir um corpo de tamanho normal. Faça o manequim a partir das formas básicas. Os braços e pernas se afinam até um pontoarredondado. Observe no desenho.

3°Passo – a): Mãos, como fazer e como não fazer

Faça: pequenas, como se fossem mãos de bebê. Antebraço gordinho se afilando em dedinhos delicados.
Não faça: uma mão com dedos grandes ou o braço fino.

3° Passo – b): Pés, como fazer e como não fazer

Faça: Vá afilando a perna até fazer uma ponta, como mostra o desenho ao lado. Não é necessário desenhar um joelho. Faça uma pequena linha para separar o pé da perna. A intenção é que fique como se fosse um pequeno pé de bailarina.

Não faça: um pé no estilo “Disney”. A perna dever ir até o pé. Não desenhe calcanhar ou um pé grande, como mostrado no desenho.

4° Passo: Defina os traços principais

Chegando até aqui, está na hora de esboçar uma roupa e começar a adicionar detalhes ao desenho. A boca é como se fosse um “D” virado de lado. O nariz é somente definido por uma linha. Você pode defini-lo também usando sombreado, ou quando for colorir o desenho.

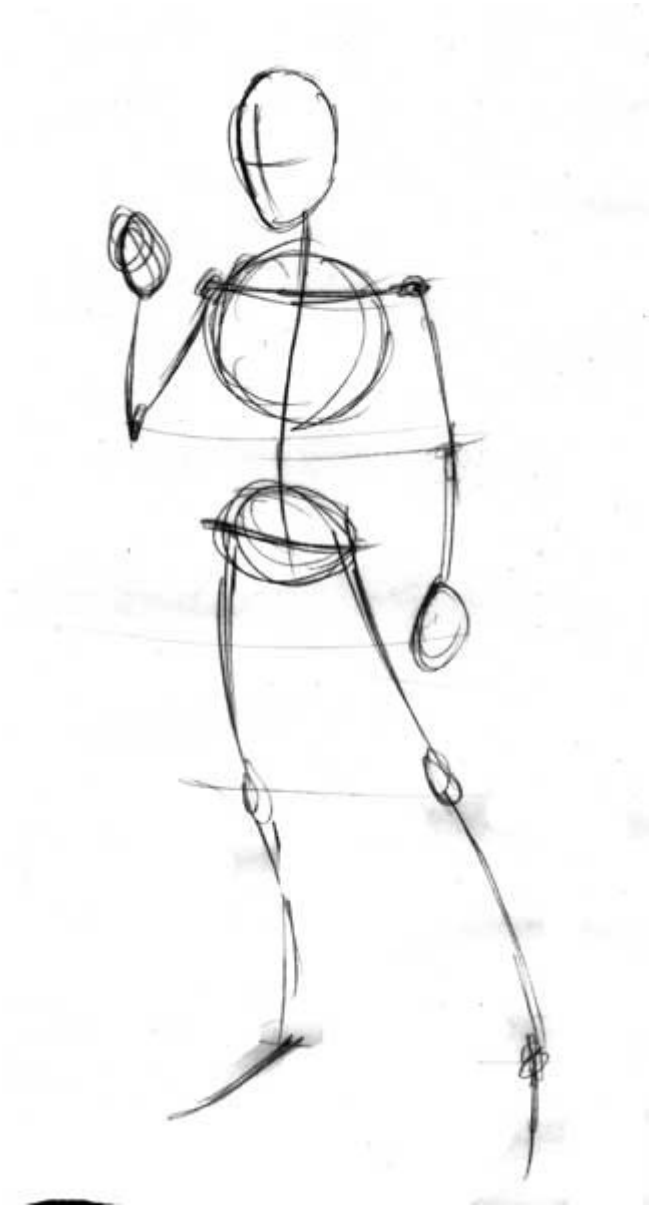
5° Passo: Limpando o desenho

Use a borracha e apague as linhas mais claras que você utilizou de base para desenho, e escureça as linhas que você deseja manter.

E aí está ela! Uma Chibi, já acabada e colorida.

Anatomia Masculina

O Corpo Masculino



Estágio 1:

Nada de especial neste esboço. Este é seu “esqueleto-base”. Da mesma forma que com o corpo feminino, esta será a figura que servirá de base para o seu personagem. Este modelo tem 7 “cabeças” de altura.
Os ombros são uma cabeça e meia de distância do topo do desenho. Têm duas cabeças ou mais de largura (nos personagens-heróis costumam ter mais largura entre os ombros, nos outros tipos, como cômicos etc, menos).

Os quadris são mais ou menos uma cabeça e meia de largura. Os quadris devem ser mais estreitos que os ombros.

Os quadris estão três cabeças abaixo do topo.

Os joelhos, cinco cabeças abaixo.

Não se descuide com as proporções.

Estágio 2:

Perceba no desenho, que é possível desenhar uma linha reta de

cima a baixo, do topo da cabeça, até a base do pé. A massa corporal é distribuída igualmente em ambos os lados deste eixo, equilibradamente.

BRAÇOS

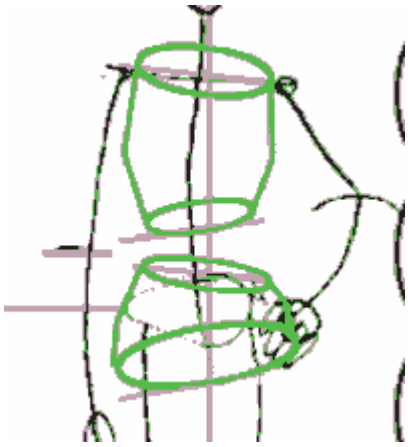
Duas cabeças e meia abaixo do topo do personagem, está localizado o umbigo. É aí também a altura dos cotovelos, quando o braço está solto ao lado do corpo.O braço começa no ombro e termina na mão, na altura da metade da coxa.

PERNAS

Em Anime, como já vimos, as pernas são levemente mais longas que a parte superior do corpo. Os joelhos estão localizados na metade da distância entre o topo do quadril e a base do pé.

Figura-esboço - Estágio 1:

Estude os grupos musculares para ter uma ideia melhor de como “montar” seu personagem. Na seção “Anexos” deste curso, trazemos alguns rascunhos e ideias de anatomia e movimento. Para auxiliar no desenho do peito, olhe a figura abaixo.



Em figuras masculinas, diferentemente das femininas, a ênfase deve ser nos ombros ao invés dos quadris. É neste estágio que começamos a “amarrar” os traços do desenho. Pegue a borracha e apague as linhas que não são mais necessárias, e deixe as que são.

Figura-Esboço - Estágio 2:

Gradualmente agora, você começa a montar o seu personagem,

delineando melhor os seus músculos/massa corporal, e suavizando as formas básicas de “bolas e cones” que você utilizou para montar o esboço dele.
A borracha agora vai ser de vital importância, pois você irá apagar eventuais linhas “perdidas” que sobraram, e deixar seu desenho mais limpo e acabado. Você pode também corrigir alguns erros de construção do corpo que podem ter ocorrido. Não esqueça de limpar bem o papel do seu desenho, pois os farelos de borracha podem atrapalhar na hora de colorir a figura ou defini-la com caneta/tinta.

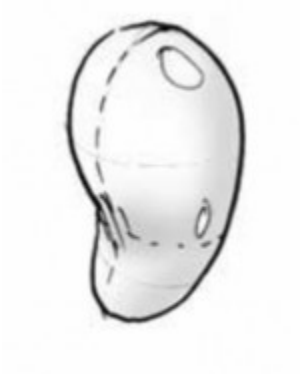
Figura Final:

E aqui está o seu personagem! Todos os traços de lápis foram removidos e substituídos pelos de caneta. Lembre-se que este

tutorial serve apenas de base, guia, para auxiliar você no desenvolvimento do seu desenho. Não são “leis” ou regras imutáveis. Portanto, tente utilizar as dicas contidas aqui para desenhar outros personagens e em diferentes posições. Pratique bastante esse desenvolvimento em estágios.

Desenhando o tronco masculino

Nesta seção, mostraremos como desenhar o tronco masculino, utilizando outro método, chamado de método “Feijão”.



Desenhe um grão de feijão

Desenhe uma forma de feijão e divida-a verticalmente a partir do centro. Preste atenção aos seus contornos. Divida-a horizontalmente cerca de 2/3 para baixo. Observe as linhas pontilhadas do desenho ao lado. Esta linha horizontal será a linha da cintura.

Flexibilidade de um balão

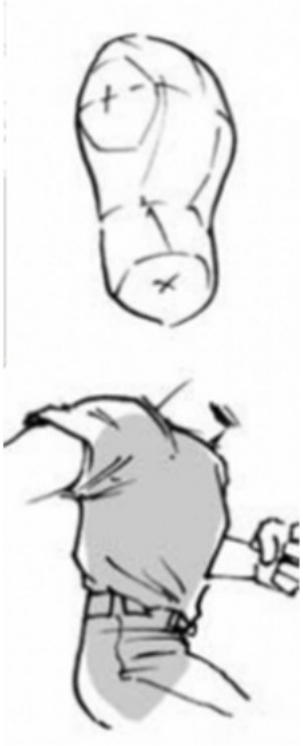
Agora que você já fez um desenho do formato de um feijão, imagine que ele possa ser como um balão (daqueles que podem ser modelados), e que possa ser torcido. Perceba no desenho ao lado que, quando torcido, a linha central muda de lugar, obedecendo a direção a qual seu desenho é torcido.
Esse tipo de imaginação é necessária para auxiliar você a desenhar poses de ação. Não esqueça da linha central, ela é essencial para que o desenho não pareça torto.

Novo ponto de vista

Observe no desenho os orifícios criados para adicionar os membros do corpo.
Não esqueça que, apesar deste tutorial ter começado a partir da figura do feijão, você deve iniciar seu desenho com aquele “esqueleto” base, já mostrado nos tutoriais anteriores, e criar o formato de feijão em cima desse esqueleto.

Trabalho final:

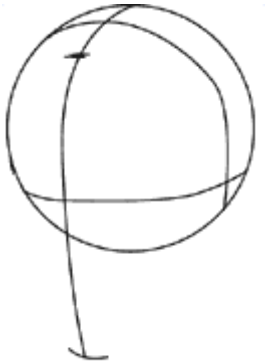
Como pode ser observado na figura, a única maneira de se ver que o desenho começou a partir de uma forma de feijão, é o fato de esta forma estar sombreada na figura. Este é um método muito prático e rápido para se criar troncos masculinos.



O “feijão” em qualquer ângulo:

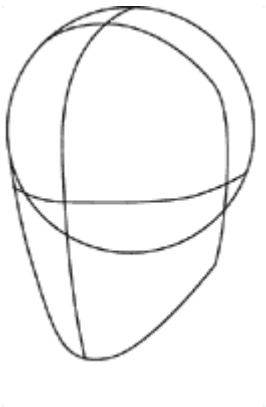
Pratique o desenho da forma de feijão em diferentes ângulos, imaginando como os membros seriam adicionados em cada um deles. Seja criativo, desenhe “feijões” de proporções diferentes. O tronco inteiro (como mostrado ao lado e no sombreado) tem cerca de três cabeças de altura.

Visão 3/4 Masculina - Passo-a-Passo



Visão 3/4 : Passo 1- O oval

Desenhe um círculo. O círculo é a base da cabeça, em qualquer ângulo. Não é preciso que seja um círculo perfeito. Só precisa ser oval. Meça a cabeça, identificando o topo dela, a ponta do queixo, e a linha dos olhos (que é localizada em cerca de metade da distância entre o topo e a ponta).



Visão 3/4 : Passo 2 - O queixo

Adicione o queixo e a mandíbula. Faces masculinas não são tão arredondadas quanto as femininas. Inclusive, parece haver mais variações de formatos para as faces masculinas do que para as femininas. Faça os ângulos mais agudos e o queixo mais quadrado. Observe na figura ao lado.

Visão 3/4 : Passo 3- Divisões Faciais

Neste ponto é que se decide os planos faciais. Observe a figura ao lado. Repare como a linha da mandíbula encontra com a linha vertical da orelha.

Visão 3/4 : Passo 4- Esboce a face

Neste estágio desenha-se de leve os traços do rosto, como já foi dito em seções anteriores deste curso. Os olhos devem ter a medida de um olho de distância entre eles. A parte de baixo do nariz fica em uma linha (linha vermelha no desenho ao lado) localizada na metade da distância entre a linha dos olhos e o queixo. A boca fica 1/3 abaixo desta linha vermelha. A orelha é colocada verticalmente entre a linha da sombrancelha e a linha do nariz.

Visão 3/4 : Passo 5 – A face masculina

As maçãs do rosto e a linha da mandíbula são os detalhes que ajudam a diferenciar o seu personagem de outros personagens masculinos que você venha a criar. Esses traços também

definem se o seu personagem terá um rosto mais másculo, ou mais infantil ou mais afeminado.

Visão 3/4 : Passo 6- Limpando o desenho

Agora você pode começar a limpar o desenho, apagando as linhas guias, e detalhando os traços definitivos. Os olhos masculinos não são tão grandes e brilhantes como os femininos. Eles são mais retangulares, e os cílios são mais leves e discretos. Faça as sobrancelhas grossas e escuras. O nariz também não deve ser muito empinado, como em personagens femininos.

Visão 3/4 : Fim

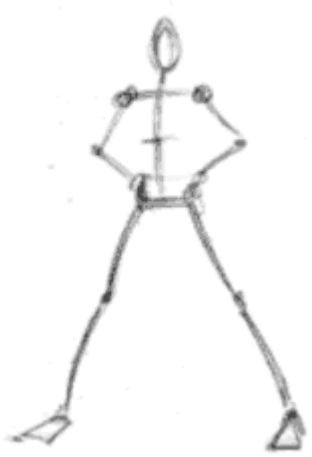
Aí está, a versão final do nosso personagem!

Desenhando Ações

Agora que você já aprendeu como criar e desenhar seus personagens, vamos ao próximo passo: desenhá-los em ação ou lutando. O segredo aqui é aquele esqueleto-base, já mostrado nas seções anteriores e a linha de ação. Para se criar uma boa pose de ação é necessário uma boa base. E para isso o esqueleto inicial é de fundamental importância.

Nesta seção, trazemos passo-a-passo três exemplos de desenho de ação.

Primeiro exemplo:

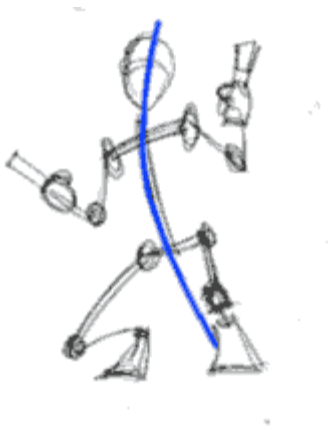


Começando o esqueleto!

Comece o desenho do seu esqueleto. Faça pequenos círculos para indicar onde as juntas e a cabeça estão. Não se preocupe com dedos. Faça apenas um esqueleto sólido, como o da figura ao lado.

Passo 1: Esqueleto fazendo pose

Aqui uma pose de luta. Típica de uma briga de bar, o personagem está pronto para se levantar e começar a atirar. No desenho, concentre-se em fazer com que os gestos do personagem sejam dinâmicos e realistas.



Passo 2: Como deixar a pose dinâmica?

A primeira coisa que você deve fazer é desenhar a linha de ação (em azul, na figura ao lado). Esta linha é uma curva suave que vai do topo do personagem, através do corpo pela coluna, até embaixo. Aí então, você constrói seu esqueleto, em cima desta linha.

Passo 3: Adicionando massa corporal

Já mostramos neste curso em seções anteriores, como desenhar as partes do corpo, utilizando as formas básicas. Mantenha o esqueleto intacto, enquanto trabalha nas outras partes do corpo. Não pressione muito o lápis ao desenhar.

Passo 4: Terminando:

Use uma borracha e apague as linhas que você usou como guia para seu desenho, e delineie as que você quer que continuem. E aí está!

<u>Segundo exemplo:</u>

Passo 1: Esqueleto fazendo pose

Aqui, uma pose no estilo super-herói. A pose indica uma ação de socar alguém.

Passo 2: Como deixar a pose dinâmica?

Da mesma forma que no exemplo anterior, desenhe primeiro a linha de ação, para depois construir o esqueleto do seu personagem em cima.

Passo 3: Adicionando massa corporal

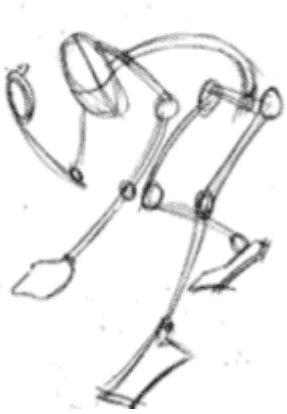
Já mostramos neste curso em seções anteriores, como desenhar as partes do corpo, utilizando as formas básicas.
Mantenha o esqueleto intacto, enquanto trabalha nas outras partes do corpo. Não pressione muito o lápis ao desenhar.

Passo 4: Terminando:

Use uma borracha e apague as linhas que você usou como guia

para seu desenho, e delineie as que você quer que continuem. E aí está!

Terceiro exemplo:

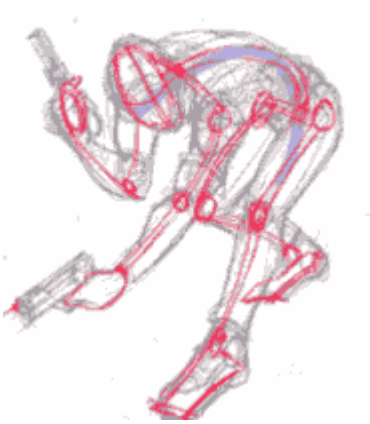


Passo 1: Esqueleto fazendo pose

Aqui, uma pose no melhor estilo “espião”. O personagem parece estar se infiltrando em alguma base ultra-secreta, ou apenas se movimentando de maneira a não ser visto.

Passo 2: Como deixar a pose dinâmica?

Da mesma forma que no exemplo anterior, desenhe primeiro a linha de ação, para depois construir o esqueleto do seu personagem em cima.



Passo 3: Adicionando massa corporal

Já mostramos neste curso em seções anteriores, como desenhar as partes do corpo, utilizando as formas básicas. Mantenha o

esqueleto intacto, enquanto trabalha nas outras partes do corpo. Não pressione muito o lápis ao desenhar.

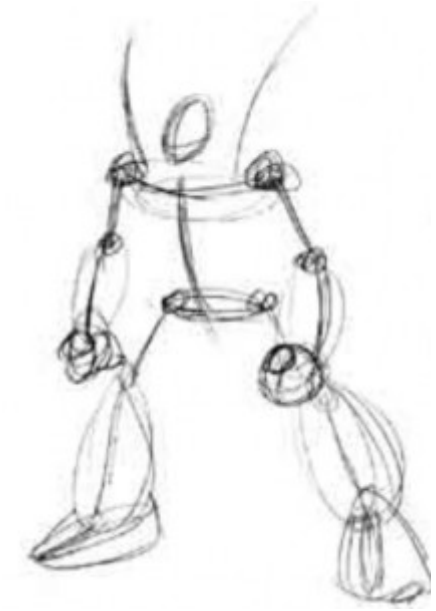
Passo 4: Terminando:

Use uma borracha e apague as linhas que você usou como guia para seu desenho, e delineie as que você quer que continuem. E aí está!

Observação: A melhor maneira para desenhar ações e movimentos, é tendo material de referência para se inspirar. Mesmo que seja seus amigos posando pra você, ou pegando fotos em revistas. Com o tempo e a prática, você já estará conseguindo desenhar cenas de ação a partir de sua própria imaginação.

Personagens Mecânicos

Nesta lição veremos de maneira básica como desenhar personagens mecânicos ou “mecha”.



Mecha : Passo 1- A estrutura

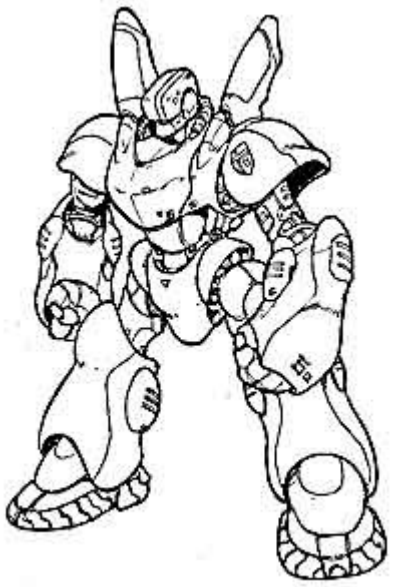
Como com todos os outros personagens, você começa com um esqueleto. Com um mecha você pode inclusive ser mais criativo com relação às proporções. Ele não precisa sequer ser humanóide, se você quiser. Faça os ombros largos, e as pernas mais separadas, para dar harmonia à figura.

Mecha : Passo 2- Esboçando

Aqui, há a primeira diferença na forma de se desenhar mechas em relação a desenhar humanos. Não é necessário utilizar o esquema de “bolas e cones”.Mechas são volumosos e poderosos. Eles possuem grandes espaços, saliências, que guardam mecanismos tecnológicos, juntas blindadas, sensores etc.
Ao desenhar, atente para a mobilidade do seu mecha. Faça com que as juntas, apesar de blindadas, sejam flexíveis.
Pense também na função que o seu mecha terá. Será urbana? De uso espacial? Ele precisará ser rápido? Precisará conseguir levantar muito peso? Precisará suportar ambientes hostis?

Mecha : Passo 3- Detalhando

Neste estágio começamos a apagar as linhas desnecessárias, e começamos a delinear as que ficarão.
Aqui você pode adicionar suturas, aberturas, botões, painéis eletrônicos etc, ao seu mecha.



Mecha : Passo 4- Passando a caneta

Depois de colocar os detalhes, você passa ao estágio de delinear os traços com caneta. Para delinear os detalhes, o ideal é uma caneta de ponta bem fina. Máquinas e robôs ficam melhores com traços fortes e grossos na carcaça e traços finos e mais claros nos detalhes do interior.

Roupas e Acessórios

Este tutorial não fala sobre o “desenhar roupas”. E sim sobre saber como elas se comportam sobre o corpo, digamos, a sua “física”. Com este conhecimento, você pode desenhar as roupas que quiser nos seus personagens.

Passo 1: Desenhe uma figura básica

Quando você for desenhar seu primeiro personagem, não fique se preocupando em colocar roupas nele. Primeiro, certifique-se de ter aprendido a dar “corpo” a ele corretamente.

No desenho ao lado, foram incluídas linhas para cintura, botas e mangas, apenas como guia.

Imprima esta mesma figura, que consta na seção “Anexos” deste curso, e pegue um lápis para acompanhar o resto deste tutorial.

Passo 2: Trace a ação

Normalmente as roupas flutuam sobre o corpo como água. As dobras, pregas, linhas etc, das roupas são determinadas pela força cinética e pela gravidade.A personagem ao lado está se virando na linha da cintura, e a parte da camiseta dela que está se dobrando continua presa no lugar, mas o peito dela e os ombros estão se voltando para a esquerda (de quem olha) e puxam o tecido junto com eles.

O que resulta disso são linhas longas, dos ombros até o ponto da dobra.

A perna direita dela está mais para a frente, o que puxa o tecido, deixando-o justo na parte superior da perna e criando uma fluência do tecido em direção à ação/movimento.

Passo 3: Fluindo com o movimento

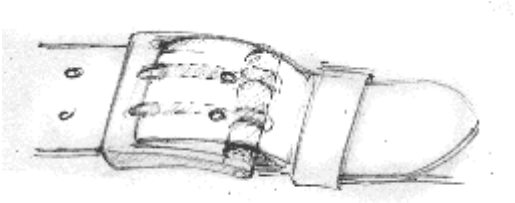
Agora começamos a colocar as roupas na personagem, baseando-se nas linhas mostradas anteriormente. Repare que as roupas “caem” de maneira suave e solta em áreas que se curvam ou que podem esticar o tecido (no caso da personagem: o joelho esquerdo, cotovelo esquerdo, o peito, a coxa direita). Linhas longas se irradiam para longe dessas partes que se curvam. Outras áreas da roupa que estão num estado mais relaxado sucumbem à gravidade, ficando “caídas”.

Observe em você mesmo, em frente ao espelho, como sua roupa se comporta, conforme se mexe.

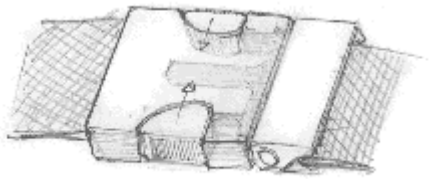
Passo 4: Limpando

Não esqueça: as roupas se amontoam ou pendem sempre na direção oposta da ação. Agora é só terminar de limpar e delinear o desenho!

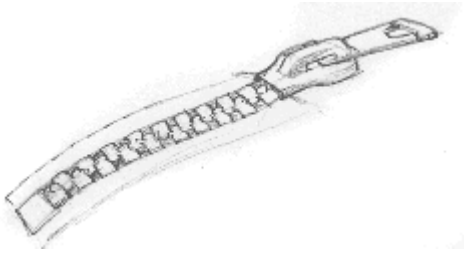
Nesta seção ainda, trazemos alguns exemplos de desenhos de acessórios, para você incrementar seu personagem.



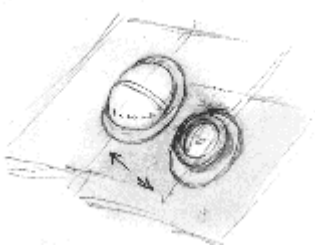
Normalmente o cinto é desenhado como uma tira fina com um quadrado no meio, servindo como fivela. Porém, um pouco mais de atenção a esses detalhes vão fazer com que seus desenhos fiquem mais realistas. Desenhe uma fivela como esta ao lado, com a tira passando por cima da parte de trás da fivela e passando por dentro da presilha.



Este é aquele tipo de fivela em que se aperta o botão do lado e ela se solta. É normalmente utilizada em desenhos de personagens militares.



Zippers são comumente desenhados como um zigue-e-zague quando o personagem está “distante”. Mas quando ele está perto, ou há um “close” no zipper, tente desenhá-lo como você vê na figura ao lado. Cada “dente” dele é um pequeno quadrado com um círculo no topo, se eles se entrelaçam, como mostrado ao lado. É o tipo de detalhe que requer mais tempo e atenção, mas que no resultado final vale a pena.



Botões metálicos, são bem simples de desenhar, principalmente quando a jaqueta ou calça está fechada. Mas se for desenhá-las abertas, mostrando os dois lados do botão, fica muito interessante detalhá-lo, principalmente num “close”. Observe como foi feito no desenho ao lado.

Laços/cadarços ficam muito melhores quando desenhados como se fossem 3D, ao invés de apenas linhas cruzadas. Mostre como eles se entrelaçam, um passando por cima do outro, entrando nos orifícios do tênis/bota/sapato.

Não esqueça que a “língua” do sapato deve fazer pressão no laço do cadarço, para isso, desenhe-a mais curvada, da mesma forma que o material ao redor dela, onde estão os orifícios por onde passa o cadarço. Isso cria a impressão de que os sapatos estão realmente amarrados.

Desenhando armas:

Pistolas:

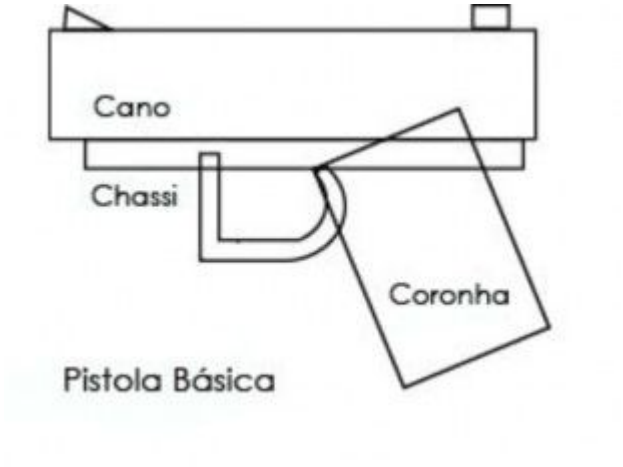
Pistola/arma básica

A melhor maneira de desenhar uma arma, é olhando para fotos de armas. Abaixo listamos alguns sites, com bastante fotos:

http://www.glock.com/

http://www.ruger-firearms.com/

http://www.hecklerkoch-usa.com/



Formas Básicas

Vamos quebrar a pistola em formas básicas. Quanto mais souber

sobre a mecânica de armas, melhor será para desenhá-las. As principais partes de uma pistola são: o cano, o chassi e a coronha.

A parte interna

A coronha da arma deve ser larga e longa o suficiente para acomodar o pente de munição. Puxando o cano para trás faz com que a primeira bala do pente se posicione dentro do cano. Quando o gatilho é acionado, o pino de disparo (não está mostrado) bate na parte traseira da bala e a manda para fora da pistola. A força com que a bala sai do cano o faz voltar com violência para trás, e assim engatilhar uma nova bala.

A estética

Já vimos as formas básicas de uma arma e alguns dos seus componentes. Agora veremos como incrementar o desenho. A parte em cinza da figura ao lado, é a forma básica que já vimos anteriormente.
A silhueta vermelha por trás dela é mais ou menos o formato de uma Glock 26.

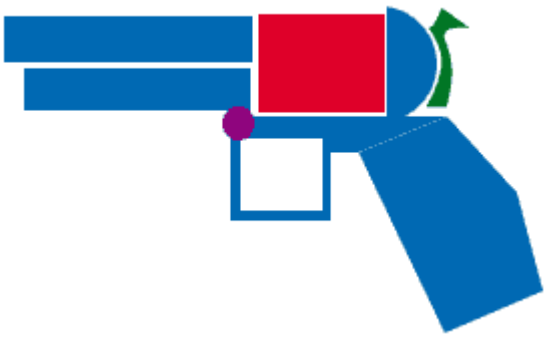
Para lhe ajudar aqui, você precisa de material de referência, como aqueles links que foram citados no início deste tutorial.

Quando você estiver mais familiarizado com os estilos de pistolas, você se tornará mais criativo na hora de desenhá-las.

Alguns detalhes a mais

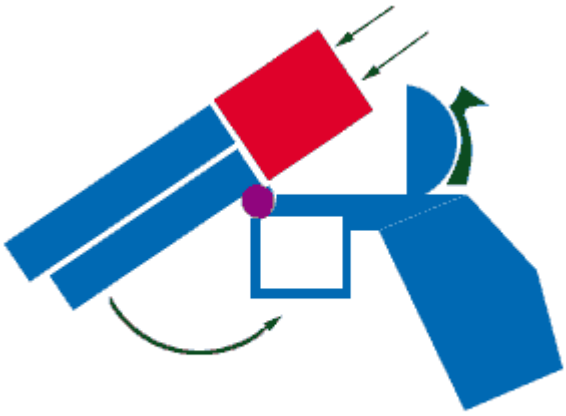
Perceba no desenho que foram adicionados chanfraduras ao cano da arma e que foram colocados listras verticais na parte de trás dele, que servem para auxiliar na hora de segurar o cano. A coronha também está com contornos arredondados, para ser mais confortável de segurar. Novamente, não esqueça de ter sempre a mão materiais de referência.

Revólveres



As formas básicas

Os revólveres têm poucas partes diferentes de uma pistola. A diferença mais importante entre eles é que o revólver tem um cilindro (mostrado em vermelho, ao lado) ao invés de um pente de munição.
Dessa forma, quando o gatilho é acionado, o martelo (em verde) bate na parte traseira da bala e a manda para longe. Feito isso, o tambor gira, e nova bala fica engatilhada. Observe no desenho como as linhas dos canos estão corretamente posicionadas na frente do cilindro/tambor. É um detalhe que faz a diferença.



Recarregando

Existem alguns estilos de revólveres. Em alguns o tambor se abre pelo lado. Em outros, como no desenho, você o desliza para frente.

Detalhando

Use sua imaginação (e as referências de fotos, revistas e vídeos) para detalhá-lo. O do desenho ao lado tem até uma mira laser, embaixo do cano. Crie estilos.

Uma dica ao desenhar personagens "mirando":

Desenhar uma pessoa mirando nunca é fácil. Somente passará a se tornar mais simples com o tempo e muita prática. Mas, aqui damos uma dica. Tente desenhar seu personagem de lado,

mirando, e então use uma régua para traçar linhas das partes principais do corpo dele, como mostrado abaixo. Então, use essas mesmas linhas como guia para desenhar seu personagem de frente.